

# PC ULTRA

## Játékleírások, CD-tesztek

Civil War, Daggerfall,  
Assassin 2010, Megarace 2,  
Flight Simulator 6.0, 3 Skulls,  
Gene Wars, Star Control 3,  
Syndicate Wars, Hardline,  
Grand Prix II, Synnergist  
F22 Lightning II,  
Képes Krónika

## Felhasználói infok

Internet, Elsősegély,  
Scene, 3D rovat, CoVboy posta,  
Programozási tippek és trükkök

'96 végének  
nagy  
eseményei

Jön a CD Ultra 96/2

Szórakoztató elektronikai és  
számítástechnikai vásár  
1996. XII. 06-08.

Megjelenik a PC Ultra  
11/12-es dupla száma

Computer Karácsony  
1996. XII. 13-15.

PC Ultra Home Page az interneten



9 771219 766001



COM-WARE

Microsoft  
*Home*  
SZOFTVEREK  
OTTHONRA!





Multimedia Meeting Point  
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Élvezd a virtuális valóság örületét.

**FORTE VFX-1**

**Belépő egy másik dimenzióba!**

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.

Multimedia World ★★★★★  
díjat nyert szabványteremtő sisakja.



### Professzionális hangkártyák

Audiotrix Pro	42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya	88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadókártya	21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul	37.600.-
SCD 15 GS	47.200.-

### Hangszórók

Hangerő- és hangszínszabályozás	
J-351 AV aktív hangsugárzó	
3"-os, 40W PMPO	5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó	
4" és 1,5"-os, 100W PMPO	7.900

**COMPAQ**

multimédiás számítógépek  
és notebook-ok

**Microsoft**

szoftverek teljes választéka

### Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű  
angol nyelvoktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a  
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

### Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel  
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,  
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár  
érettségire és felvételekre készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.





**EcoBIT Multimédia Szaküzlet**  
 1077 Bp., Wesselényi u. 25.  
 Tel: 351-3078, fax: 268-0361  
 Email: ecobit@mail.datanet.hu

**Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk!**  
**Vidékre csomagküldést vállalunk!**

**Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatosan információkkal látjuk el Önt!**

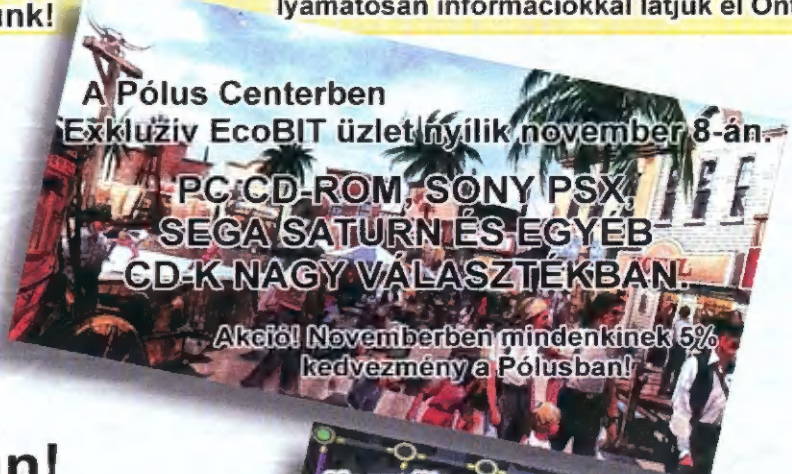


**COMMAN & CONQUER  
RED ALERT**

**Jön! Jön! Jön!**  
**Magyar kézikönyvvel**  
**novemberben a boltokban!**  
**A minden idők legsikeresebb CD-ROM játéka,**  
**a stratégiai játékok királya, a**  
**Command & Conquer folytatása végre itt van.**

A játékhoz magyar nyelvű kézikönyv tartozik.  
 Ha ezt nem adják hozzá, akkor a játék nem legális forrásból származik.

A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT.

**A Pólus Centerben**  
**Exkluzív EcoBIT üzlet nyílik november 8-án.**

**PC CD-ROM, SONY PSX,  
SEGA SATURN ÉS EGYEB  
CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN.**

**Akció! Novemberben mindenkinek 5% kedvezmény a Pólusban!**



**Megnyílt**  
**legújabb boltunk az interneten.**  
<http://www.accentcomm.com/ecobit>

**Demók, képek, leírások,  
árlisták letölthetők.**

**Ha nincs internet hozzáférése, akkor**  
**friss információkért hívja az EcoBIT**  
**forró drótot:** **351-3078**



**3 SKULLS OF THE TOLTECS**

**A három koponya**  
**Színes, magyar nyelvű,**  
**CD-ROM kalandjáték**

**A magyar változat novembertől az üzletekben!**



**Compfair '96**  
**Az Ecobit az A pavilon 313-as**  
**standján található!**  
**Néhány ízelítő a programból:**

- Péntek 15.00: Meglepetés a Compfair egén.
- Szombat 12.00: Ismét itt az égi áldás.
- Szombat 13.00: Ajándék osztás, sorsolás híres közéleti személyiségek bevonásával.

**Ezen kívül állandó műsorok, játékok kipróbálása, és óriási áreszállítás várja önöket az EcoBIT standon.**  
**Siessen, mert az engedményes CD-k gyorsan fogynak!**

**Termékeink kaphatók még:**  
**Centrum Áruházak, Delfin**  
**Irodatechnika, Escom, Fotex**  
**Records, Virgin Megastore**  
**üzletekben, ahol garantáltan**  
**legális programokat árusítanak**



**Albion**  
 Szerepjáték magyar nyelvű kézikönyvvel.

**Hardline**  
 Kalandjáték gyönyörű rajzolt, festett grafikával.

**Hardline**  
 Self-Akcio! Ezt látni kell!

**Command & Conquer**  
 Jubileumi kiadás! Command & Conquer + Dune II + Soundtrack CD + poszter diszobozban.

**Pandora**  
 6 CD-s UFO történet, melyet igazi színészek játszanak.

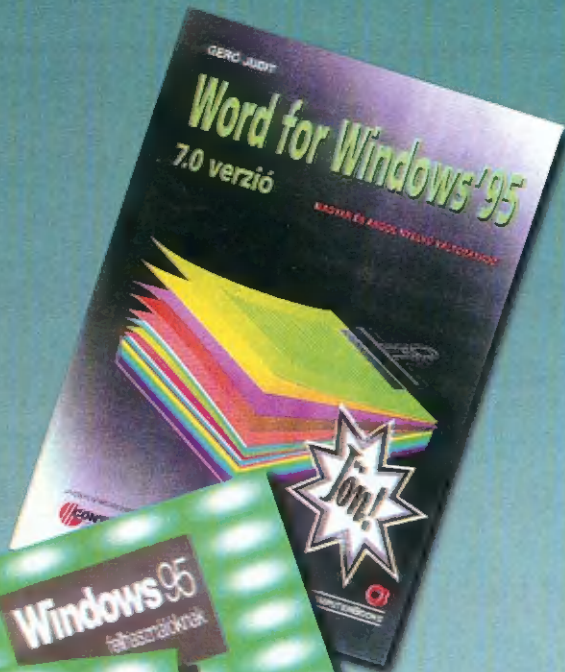
**3D-s szerepjáték a Terminátor készítőitől.**

**Filmszerű kalandjáték, interaktív thriller.**

**3D-s lövöldözős szimulátor az akciót kedvelőknek.**

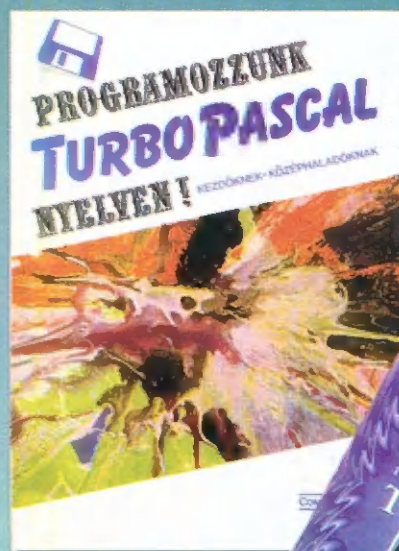


# Keresse könyveinket



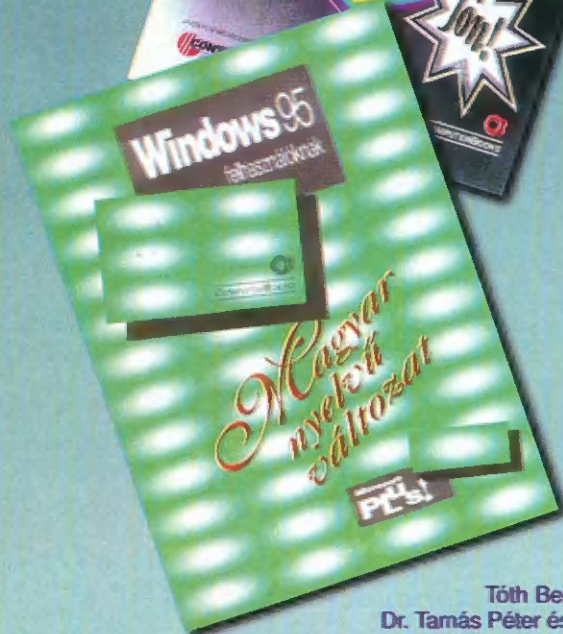
Gerő Judit  
**Word for Windows '95 - 7. verzió**

A Szerző tapasztalt oktatója a szövegszerkesztésnek, ezt a didaktikus felépítés, a tanulást segítő kérdések, és példák sokasága is jelzi. A könyv külön érdeme, hogy azokat a 32 bites újdonságokat is részletezi, amelyek az Office 7 valamennyi programjában azonosak.



Benkő - Benkőné - Tóth - Varga  
**Programozzunk Turbo Pascal nyelven!**  
kezdőknek - középhaladóknak.

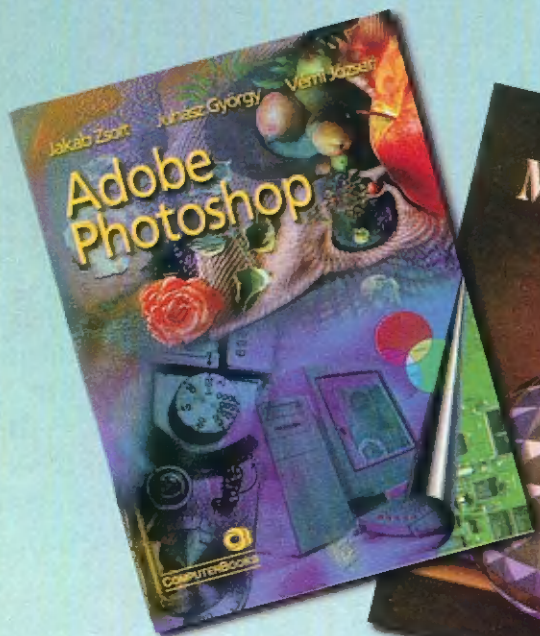
A népszerű Turbo Pascal (5.0-tól a 7.0-ig) nyelv elsajátításához nyújt segítséget a tartalmában és formájában megújult könyv (objektum orientált programozással bővítve), és a lemezmeléklet.



Tóth Bertalan  
Dr. Tamás Péter és trsai  
**WINDOWS 95 felhasználóknak**

Benkő - Benkőné és trsai  
**Programozási feladatok, és algoritmusok Turbo Pascal nyelven**

A fentebb említett Turbo Pascal tankönyv kiegészítője ez a kiadvány. Programozási feladatok segítségével gyakorolhatunk az alapoktól egészen az objektum orientált programozásig, valamint egy alaposan összeállított algoritmusgyűjteményt is tartalmaz a könyv, és a lemezmeléklet.



Jakab - Juhász - Vémi  
**Adobe Photoshop**

A DTP világának legsokoldalúbb és legelterjedtebb programjának ismertetése az alapoktól a profi alkalmazásokig.



Tátrai Tibor  
**MS Project**

A Microsoft Project programcsomag jól felhasználható egy project szerteágazó feladatainak áttekintésében. Ehhez nyújt segítséget a kiadvány.

**10 % kedvezmény  
a szelvény bemutatónak  
a ComputerBooks Kiadóban !**

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.  
Levél cím: 1253 Budapest, Pf.: 71.  
Tel.: 1751-564, 1753-591.  
Fax.: 1753-591.

**Kérje ingyenes  
katalógusunkat !**



Üdvözlünk mindenkit a kicsit összenyomorgatott BOOT szektorban. Ez a téma most úgyis aktuális, a szerkesztőség minden fellelhető BOOT szektorát *AntiEXE* nyomorgatta az elmúlt hetekben (kösz fiúk, még jó hogy nálam hajnal 3-kor darálta le a FAT-et, és most ezért nincs Broken Sword leírás - CoVboy). Ezt még megfűszerezte egy 'RD' és egy 'SPIRIT' is - ez utóbbi hála annak a disknek amit - mint utóbb kiderült - Zool&Ca\$h szabadított ránk. Szóval sajnálatos módon a tördelés utolsó fázisaiban a szerkesztőségben is eredményes munkát végzett az *AntiEXE*, úgyhogy alig maradt pár napunk újra elvégezni mindazt, amit már előtte megszerkesztettünk. Ezért is elnézést kérünk mindenkitől, ha ez a szám nem sziporkázik a látványtól, de mindazt ami itt 48 oldalon elterül kb. 2 nap alatt kellett (ismét) összeállítani, hogy a lap időben megjelenhessen.

E havi **BOOT** témánk - bizonyára sokan várják - a 2 számmal ezelőtti kérdőívek eredményeinek ismertetése, amelyben a szerzőkre lehetett szavazni. Alapkonceptciónk volt, hogy egyrészt aki az 5-ös mércét sem éri el, az repül, másrészt a szavazatok eredményeit a továbbiakban - mint egy szorzót - beépítjük a szerzői díjazásba, azaz akinek több a pontja több pénzt kap, és fordítva. Nézzük sorban az alig(!) 300 beérkezett levlepből elkészített statisztikát: CoVboy: 9,7 / DoT: 7,8 / HáPi: 9,1 / Ggab: 8,1 / Bryan: 8,9 / Boldi: 4,8 / Csibra Gergő: 6,5 / Dino: 7,8 / O-Man: 3,2 / Holu-Mr.X: 2,7 / Hancu: 9,7 / Ca\$h: 5,2 / Kozy: 6,4 / Kunci: 7,8 / Zool: 5,3 / NAFA-Zee: 3,8 / ChX-WT Pooh: 5,8 / Ruszi: 3,9 / Iw0: 7,6 / Tarby: 7,8 / Pörkölt Desiato: 7,8 / Hacker: 7,3 / Reptile: 8,1 / Petroff: 6,7 / Benny: 5,1 / FEC: 8,3 / Nightblade: 3,3 / Buddha: 4,3. Szomorú kötelességünknek teszünk tehát eleget, amikor a nagyérdemű előtt is kijelentjük, hogy megköszönjük Boldi, O-Man, Holu (Mr.X), NAFA (Zee), Ruszi, Nightblade és Buddha eddigi ténykedését, van még egy pár lap kis hazánkban, esetleg meg lehet próbálni máshol. Mindezen túl elbúcsúztunk ChX (WT Pooh)-tól is, aki önszántából távozott. A szerzők távozásáig leadott cikkek természetesen még megjelennek lapunk következő számaiban. Viszont jó hírnünk van, HANCU teljes emberként erősíti a továbbiakban a PCU bástyáját.

Ebben az évben még legalább 6-szor találkozunk: A CD Ultra 96/2 december első hetében jelenik meg, ott leszünk a Körcsarnokban a Szórakoztató Elektronikai és Számítástechnikai Szakvásáron december 6-8. között, a Computer Karácsony rendezvényen 1 héttel később hétvégén, kb. ekkorra lesz Home Page-ünk is az Internet-en, s közben megjelenik a PCU 11-12-es összevont száma is, amely 80 oldalas lesz, így tehát itt kétszer is találkozunk.

Addig is kéretik beosztani ezt a 48 oldalt.

# TARTALOM

## Játék / CD tesztek

Daggerfall	6
Assassin 2010	9
Flight Simulator 6.0	10
Megarace 2.	12
Syndicate Wars	13
Hardline	14
Star Control III.	15
Képes Krónika	18
QUAKE tippek	19
F22 Lightning II.	32
Civil War	35
Gene Wars	38
3 Skulls	40
Grand Prix 2.	44
Synnergist	45

## Felhasználói infók

Internet	26
Felhasználók rovata	28
3D Rovát	30
SCENE-tetizátor (SCENE és zene rovát)	31

## Állandó rovatok

Játéktippek	15
CoVboy Posta	20
Elsősegély	22
Made in Hungary	18

### PC ULTRA

Informatikai magazin PC felhasználóknak  
Lévfolyam - 10.szám - 1996. december,  
megjelenik (általában) havonta

Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő: Rucz Lajos

Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)

A másik helyettes szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)

Borító: Assassin 2010 (PR Poster)

Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály  
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.

Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,

E-mail: pcu@hungary.net

HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő (11-12. összevont) száma

december 2. hetében jelenik meg

Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül

Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések

tartalmáért nem vállal felelősséget

Lapunk részt vesz a Microsoft®

fiatal felhasználókat támogató programjában

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül

belföldi postautalványon, vagy átutalással a

COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.

Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,

fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft

A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi

A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., EZ Computer Kft.

Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.

Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt. (96 2561/10-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint

számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok



A gyakori szuperlatívusz-használat egyik hátulütője, hogy a szerző jelzőinek valószínűségeket ébreszt a mindig éber Olvasóban. Most mégis valószínűnek kell ezt a veszélyt (az Albion után), hiszen a **Daggerfall** nem mindennapi warez: valami újat hozott a számítógépes szerepjátékok sokat látott világába.

Minden dicséretünk a **Bethesda Softworks**-é, hogy ilyen részletesen megvalósították ígéreteiket, ami manapság nagyon ritka. Úgy döntöttek, kissé leveszik az Arena világ részletességét, hogy inkább egy "pociny" területen találjunk sok érdekességet, mint egy nagyon nagy kontinensen néhány tucat dungeont és várost.

Vegyünk nagytű alá először az anyagiasabb részeit a játéknak. Gépigénye egyáltalán nem jelentős, jobb videokártyával, 16 mega RAM-mal és DX4/100-zal kényelmesen gyors. Talán annak is köszönhetően, hogy egy-két gonosz hírrel ellentétben nem Windows 95 alatt fut. Egyedül a vinyón kell rá az átlagosnál több helyet szorítani, különben a sok CD-töltés miatt olyan gyorsan fog menni a game, mint reggel a kocsisor a Gellért téren. Minimálisan 31 mega hely kell neki, de ezt jobb elfelejteni az előbb említett ok miatt, azaz a 130 mega szabad place + cache erősen ajánlott.

Sajnos, a játékon még érződik, hogy nincs minden teljesen kiforva, mindenki rá találhat pár bugra, hiányosságra, és mindenkinek ki fog még fagyni a program egy-néhányszor. Említsünk pár szót ezekről a gondokról. Úgy tűnik mostanság rájár már a rúd az Ultrasound-ra (talán nem is olyan véletlen az a rúdmozgás?), mert ez sem kezeli tökéletesen (alias sehogy) eme megbízható kártyát.

Az klassz dolog, hogy erre csak a **README** hívja fel a figyelmet, mert ez ugye nincs rajta a do-

# Daggerfall

bozon, de az már szégyenletes, hogy ilyen kvázi-hülyeségre hivatkoznak, miszerint a "GUS egy régebbi hangkártya-fajta, amely nem teljesen General Midi-kompatibilis, hiszen a 128 hangszer + dobok helyett csak kb. 30 fér bele, és a Daggerfall 100 fölötti számú hangszert használ". Az még rendben, hogy nem teljesen GM-kompatibilis, de hogy miért kell nekik egyszerre betölteni mind a 100 feletti hangszert, vagy miért nem tudták egy kicsit lezörtyantani azt a száz hangszert 80-ra (ugyanis az általuk említett **LOADPATS** ennyit be tud tölteni 8 bittel).

A másik gond a GUS-sal, hogy a **Classicon** legalábbis nem játszotta jól a digitális hangot, azaz összességében nagy túró zajt tudunk belőle kicsiholni, még szerencsére, hogy volt egy **SBPro** is a közelben.

Ami kár érdekel az ilyen problémát, hiszen alig van pár GUS-tulajdonos, nem? A fontos, hogy gond nélkül menjen az **ESS AudioDrive-n** és **WAVJammer-n**.



Dungeonokban jópárszor előfordul, hogy a játékos egyszer csak kint találja magát a termékből, és már véletlenül sem fog sikerülni a visszaevickelés az eredeti helyiségbe.

Dungeonbelli kettes számú probléma, hogy a **FLOAT** gombjai (legalábbis nálunk a szürke '+' és '-') gyakran nem reagáltak az ütésre. Ilyenkor elég párszor **ESC**-et nyomni vagy behívni a billentyűdefiniáló menüt, és a hiba előbb-utóbb elhárul.

Fel szeretnénk hívni a figyelmet, hogy a játékhoz használandó **MSCDEX** a 6.22-s DOS-é legyen, amit a CD-n is megtalálhatunk, a **SUPPORT**

könyvtárban, mert pl. a Windows 95-höz tartozó 7.0-s **DOS MSCDEX**-ével nem nagyon tudunk 3-4 percnél hosszabb ideig játszani, mindig ki fog lépni a proggy.

A játék kulcsinye egyébként sokat javult, mind a grafika, mind a hangeffektusok tekintetében. A grafika javulásáról bárkit meg lehet győzni, aki látja pl. **Wayrest** várát, a gamében látható parasztyányokat, a növényzetet, illetve a szörnyek egyikét-másikát. Klassz hatást ér el az a pár "mellék-szereplő", mint pl. kóbor kutya, cicca, malac, ló, feltépt felű kutya, felakasztott, karóba húzott jöemberek (ahogy a **Doom**-félékben).

A hanghatásokra most legalább rá lehet ismerni, az Arenában hallható irányvilágítás is patkánycicergéssé szelődött, de a vájtfülűek ráismerhetnek az utcán található malacok rőtögésére is, mert rokonok a **Warcraft 2** "pig-farm" rőtögéseinek.

A kezelést sajnos nem sikerült olyan olajozottan megoldani, mint illett volna. Alapvető hiba, hogy nem lehet csak billentyűkkel játszani, és a joyok közül is csak az analógot kezeli. Legnagyobb hátrány, hogy harchoz mindenképpen meg kell adni az egérrel irányt. Ennek következtében kell egy kis idő, amíg az ember keze átáll a **Doom**-félék irányításáról, még a leginkább hasonló megoldású **VIEW**-módban is. Segít a problémán, hogy majdnem minden egyes funkció aktiváló gombját át lehet állítani. Szerény javaslatunk, hogy ha jobbkézzel kezeljük az egeret, akkor a ballal a numerikus billentyűzetet és környékét tapogassuk, de úgy, hogy az 'End' és 'PgDn' ('1' és '3') legyen a jobbra-balra csúszás (strafe left / right).

Rátérve a lágyabb részekre, tekintünk először a karakterek generalására, és a szerepjáték-rendszerre.

A már Arenában megtalálható osztályokon kívül egy új, fantasztikusan jó opció is van, a saját magunk által előállított osztály. Ennek köszönhetően az "osztály" kategória tényleg "nem kényszerzubbonyként, hanem eszközként" alkalmazható. Sőt,

mindenki kedvére elkészítheti "táp-kasztját", vagy akár — ahogyan a kézikönyvben is olvashatjuk — olyan osztályt, aminek megalkotásában csak a "megálmodott személyiség vezet".

A játék legforradalmibb dobása a társadalmi mélység kiépítése. Minden NPC-interakciót erősen befolyásol az adott réteggel (nemes, értelmiségi, kereskedő, paraszt, alvilág) kialakított viszonyunk, patrónust választhatunk magunknak valamely helyi uralkodó személyében (legyen az akár az ősi nekromanta, a Fér-



gek Királya), sőt a templomokban, céhekben, lovagrendekben elért státuszunk is meghatározó a felkínált információ mennyiségében, a szolgáltatásokért kért árakban. Ilyen kiterjedt kapcsolat még a papír-szerepjáték esetén sem nagyon képzelhető el, talán csak a legjobb mesélőknél. Az lenne az igazán szuper, ha pl. hálózati vagy internetes játékokra is lehetőség lenne.

A játék társadalmi mélységeihez tartozik, hogy a politikába is beleszólhatunk, már amennyire ez a politika folytatásában, a háborúban nyilvánul meg (azaz láthatjuk, hogy most ez kit ostromol, az meg kit nem), ilyenkor nem válik jelentéktelenné, hogy kinek voltunk az udvari talphyalói.

Jelentéktelen dolog, de a többi CRPG-hez képest új elemnek számít, hogy vehetünk magunknak lovat, kocsit, hajót, sőt házat is, a kereskedők / bankárok nagy örömeire. Egy hajó pl. kétszáz ezer aranyba is kerülhet, a legdrágább ház akár egy milióba, így kitalálható, hogy nem kifejezetten megoldható a zsebben cipélése hasonlóan tekintélyes summáknak. Erre találtak ki a hitellevelet és a bankszámlát, ami szintén ritka fenomén az ilyen gémekekben.

Kis perverzeknek külön élvezet az **INVENTORY**, a tárgyllista, amikor is kedvünkre öltöztethetjük a hím / nő karakterünket, és még a szokásos fehérnemű-limít sincs meg. Egyedül gond a kinézetben, hogy nem harmonizálták a bőr színét az arcon





és a testen. Milyen klassz, most már lehet csupasz felsőtestre lánccinget húzni (mazochista vigyor).

Iszonyatos jó vicc a *ChildGuard*, azaz "a kisgyereket zárjuk el a szaftos részekről" opció. Erősen kétségbe vonnánk, hogy #1: túl sok 12 éven aluli élvezné a **Daggerfall** értékeit (pl. társadalmi megbecsültség és hírnév), #2: ha nem mutatná a proggi a sok fröcsögő vért meg a nénik cicijét-fenekét, akkor a gyerekek nyugodtan lemészárolhatják még a járőrelők tucatját, a szörnyek ezreit, anélkül, hogy lelki deformációt szenvednének. Mindenesetre a felületes szülőket megnyugtathatja.

Bár a kézikönyvben is olvasható, mégis megemlítenék a céheket. Mindenki tagja lehet több céhnek + 1 templomnak is, feltéve hogy elegendően magasak az adott képességeik. A céhek tagjaik számára adnak néhány bónusz lehetőséget is, ebből a szempontból talán legelőnyösebb a varázslók céhe. Itt van a varázslatkészítéstől a daedrák (a.m. démonféle) idézéséig minden, potion- és varázstárgygyártás is. Sajnos, a jelentősebb szolgáltatásokhoz csak beavatatottabb céhtagok juthatnak hozzá, amit küldetések teljesítésével és képességeink növelésével érhetünk el.

Ami maradt az előző részből, az a dungeonbeli útvesszők. Ki lehet találni, hogy mennyi ötlejt jut egy-egy kazamatába, ha mellette van még vagy 200. Ráadásul felbuzdulva az új, használhatóbb 3D-s térképen (Descendenté), még jobban eleresztették magukat függőleges irányba, így már nem találhatunk olyan megkötést, hogy egy szinten van minden megoldás, minden kulcs, kapcsoló, szinte közöti pihenővel, töltőgetéssel. A harcokon kívül fejtörőkből sajnos feleannyi sem akad, és negyedannyira sem élvezetesebbek, mint például az *Albionban*, azonkívül a szemfülesebbje találhat még párat az Arena-jú találos kérdésekből. Mindenki megnyugtatója: nincs akkora

szerepük, mint a rosszlelkű ősnél.

A fentiekből néhányan már gyaníthatják, hogy nem ajánlható annyira bevezetésként az RPG-k világába, hiszen sokak számára gondot okozhat, hogy nem fogják kifejezetten tudni, most mit kell, lehet és érdemes csinálni, a sztorivonal szabadsága miatt (főleg ha az angol nyelv tudása itt-ott hiányos). A lehető legtávolabb áll a játéktól a lineáris kaland, a cselekedetek megkötése, úgyhogy senki se várjon szájbárogós segítségeket, és egyféle megoldási módot.

A fő vonala a történetnek, hogy császáruk, **Uriel Septim** magához hivat minket az éj közepén, és most kivételesen nem bűjőcskázni akar velünk, hanem két fontos megbízást ad. Az egyik, hogy egyik legkedvesebb és leghűségesebb vazallusa, **Lysandus**, **Daggerfall** királya nem talált nyugalmat, miután **Cryngaine** mezején mind ő, mind az ellenség vezére elesett. Azóta **Daggerfall** városát kísérti éjjelente, bosszúért üvöltözve. Másik, alárendelt feladatunk, hogy a király egy célba nem ért levelét felkutassuk.

Utunkat el is kezdjük, és lefelé csordogálunk az Iliac Öböl felé, ami az **Abecean tengerbe** nyílik, amikor egy iszonyatos vihar ripityára töri hajónkat. Mi is csak éppen hogy elkerüljük a vízbe fulladást.

Egy kalózbárlamban kezdjük küldetésünket, ahonnan nem túl nehéz kikecmereggni, sőt, a szemfülesebbje észreveheti, hogy a játékhoz adott **Daggerfall Chronicles – Book of Knowledge** reklám-papírosa ezt a részt komplett térképpel tartalmazza. Ha valakinek a karaktere kevésbé jártas a harcban, ajánljuk, hogy kerülje el az alul található kinczókamra-szerűséget, a tolvajjal egyetemben.

A még hátralévő egy oldalon megpróbálunk a fő vonal megoldásában, megtalálásában, illetve az azon való elindulásban segíteni. Ebből

következően nem biztos, hogy növeli a játék élményét, ha elővassuk, mielőtt a játékban valamit is próbálkoznánk, mert a **Daggerfall** esetében valóban ronthat az örömről. Egyébként sok név, és hogy mit hol találunk állandóan változik, ezért ezeket meg sem említjük.

A tárgylistánkban találhatunk zöld hátterű papírfecniket, amiket olvassunk el (USE), és meg is tudhatjuk, hogy mind **Wayrest**, mind **Sentinel** főnökei tárt karokkal várnak minket, mindegyikük egy kis rejtélyes sztori ígéréssel. Sőt, hamarosan egy bizonyos **Lady Brisella** is előkerül, aki nem más mint **Lady Magnessan**, aki nem más, mint **Elvis Presley**, aki nem más, mint **Charles** herceg törvénytelen fia. Ez a hölgy egy olyan titkos társaság tagja, amely mindig a **Tiber Septim** által alapított birodalom érdekeit képviselte, gyakran akár az aktuális császár ellenében is. Ez a hölgy közvetlenül fő küldetésünk segítésére, ám egyelőre sok új információt nem nyújt, mindössze a kezdeti lenyilvánítást sűríti össze.

Menjünk először a levél után, mert a holtak tudnak várni, míg a levél kézbesítéséért a posta csak korlátozott ideig vállal felelősséget. **Wayrest** városban várva várja piros lánya hátha kalandozó testületet. Ő **Morgiah**. Nem kér tőlünk többet, mint futarkodjunk neki a **Nekromanta Kriptába**, s vigyük üzenetét a **Férgek Királyának**. Ugyanis e kevésbé kiállható természetű nőszemély házasodni szeretne, sőt, talált is magának egy elf uralkodót, aki hajlandó elvenni feleségül, ha segít neki, hogy elhunyt fiával beszélhessen. Imádjuk az ilyen romantikus történeteket... Kivételesen leírjuk a legegyszerűbb útvonalat a **Férgek Urához**: válasszuk a baloldali középső kriptát, s leereszkedve az első ajtót balra. Onnan le a barlangban,

egész a padlóig, és ha van kulcsunk, már be is tudunk menni. Hehe, de jó vicc volt, ugye. Akit a kulcs is érdekel, annak figyelmébe ajánljuk a dungeon többi részét, az sem olyan óriási (a többi várhoz képest). **Morgiah** boldogan fogad minket, jövője biztosítván. Megosztja velünk titkát, miszerint a levelet ellopták a futártól, majd a tolvajcéh eladta az árut egy ork hadúrnak. Na, ennél jobb helyre sem kerülhetett volna, legalább jókat főgnak rőfogni Uriel császár disznóságain. További adatokat **Mynisera** mondhatna, ám őt egyelőre nehezebb dolog megtalálni, úgy-

hogy ideje átnevezni **Sentinel** várába.

E déli provincia fővárosának várában egy hallgatag fiút keressünk, a jobb oldalon, közel a bejárati kapuhoz (**Lhotun** herceg). Ő is segíteni tudna nekünk, ha... Cserébe eltűnt bátyját kell megkeresnünk, akit a mendemonda szerint a **Tűlvilág Királya** (**Underking**) rabolt el. Az igazság inkább úgy áll, hogy megboldogult atyja, **Cameron** király nem nézte túl jó szemmel a trónörökös egészségi állapotát, és tett is az elrablás érdekében. Idősebbik fia ugyanis kifejezetten entellektuális-alkat, és fizikai állóképessége, valamint akaratereje a nulla felé tendál, persze alulról. Mindezt az elhunyt bátyus kriptájában találhatjuk meg (a **Tűlvilág Királyánál**, ha emlékeztünk nem csal).

A **Tűlvilág Királyáról** további információkat riválisától, a **Férgek Királyától** tudhatunk meg, aki jó szokása szerint egy zombival üzen, és szívélyesen felajánlja szolgálai további feldarabolási lehetőségét, ha megint meglátogatjuk.

Miután megcsináltuk neki, amit kért (gyakran egy lich lelket kell számára elrabolnunk, de a helyszín mindig változik), elárulja, hogy a **Tűlvilág Királya** valójában az elhunyt első császár, **Tamriel** udvari csatamágusa. Mármint ami mára maradt belőle.

**Lhotun** hercegnek segítve közelebb jutunk **Lysandus** király rejtélyének megoldásához annyival, hogy volt udvari barátnője, **Medora** sztoriját is megtudhatjuk. Ez a szegény hölgy szám lett úgy, míg pártfogó király a háborúban ontotta vérért, mert a felszarvazott asszony szagot kapott. Most **Balfiera** szigetén tengeti szürke hétköznapiját.

Ő lesz jobbkezünk **Lysanda**

nyugalomra térítésében, bár a végső szót maga az elesett uralkodó mondja ki. Először szerezzük be e hölgynek a **Nagy Unikornis**-szarvát, amit a vén bolond boszorkány, **Nulfaga** várában találhatunk, és a boszi (aki mellel Lysandus anyja) hetvenhetedik szoknyájában van elrejtve. Eb-







ből a tényből kiindulva világos, hogy úgy kell tőle elkérnünk a varázsszert szépszóval, ami csak akkor lehetséges, ha éppen lucidum intervallum, ideiglenesen tiszta elmeállapotban van. E különleges szarvból port készítve, majd egyéb hozzávalókat is összekotyvasztva egy csodálatos lény birtokába jutunk, ami ugyan a fene tudja, hogy mire jó, de berúgni nem lehet tőle. Meg kell még keresnünk Lysandus végső nyugvóhelyét, ami szintén nem olyan egyszerű, mert ki figyelt ugyan egy elhullott királyra, főleg ha meg is nyerte a csatát (mármint posztumusz).

A történet még jó hosszan folytatódik, és egy igen fontos fordulata, hogy előkerül az első császár fő fegyvere, egy bizonyos Numidium problémája, ami nem más, mint egy több száz méter magas gölem. A megfelelő erőművet, a gölem kristályszívét visszahelyezve ismét működőképes lesz e masina, és nekünk kapcsolatainktól függően kell ezt patrónusunk számára megszerezni, illetve a megszerzést lehetetlenné tenni. E fő vonalnak is többféle végződése van, ám ezen a sztorin kívül még találhatunk kismillió mellékküldetést is, amelyek valamivel egyszerűbbek, főleg olyanokra építve, hogy pl. fel kell

kutatni az ásatásokon eltűnt XY-t, el kell vinni ezt-azt ide-oda, hasba kell vágni az összes idegent, satöbbi. Természetesen más jellegű feladatot ad az orgyilkosok céhe, a harcosok céhe, mint Dibella Úrnő, a gyönyör istennője (pontosabban az ő papnői), és már vezető pozícióban is egyre ritkábban kell lóti-futli játszani.

Két érdekes küldetés a vámpírizmus, illetve lycantropiával fertőzött karakter menekülési kísérlete, amihez a vidék vagány vámpír-, farkasember- és disznóemberirtó figuráját kell tanácsért felkutatnunk, hogy további utasításokig meleg helyeken és dungeonökben tengethessük életünket.

Igazi értéke a gámának olyankor jön elő, ha az embernek van rá 2 hónap szabadideje, és ténylegesen ki akarja tölteni karakterének szociális vonalát. Ha valaki minél gyorsabban a főfeladat megoldását szeretné elérni, a játék értéke a tizedére is lecsökkenhet. Ennek érdekében lehet, hogy jobb lenne, ha Lysandus és az elveszett levél problémáját sokkal kevésbé hangsúlyoznák.

Mindenesetre tartjuk a cikk elején írt véleményünket, miszerint ha van hosszú kimenetelű RPG, amit két év után is elő lehet venni egy kis mulatás céljából, akkor az a **Daggerfall**.

HáPi

Minimum hardver: 486DX2-66,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Bethesda Softworks  
Teszt példány: Bethesda

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ: 



## EZ Computer Kft.

Budapest 1113 Tornavár u. 8.

Tel.: 06 20 39-31-32 06 30 52-29-29

Fax: 209-4605 FaxBank: 180-8611/2929#

Nyitva: Hétfő - Péntek 10 - 18 ig.

Bronz, Ezüst és Arany vasárnap is nyitva tartunk!

**Szeretettel várunk újonnan nyílt számítógép üzletünkben!**  
Folyamatosan alacsony árak, megbízható minőség. Részletes árlistánk letölthető a FaxBankból.

**GoldStar monitorok 3 év garanciával.**

14" LR NI monitor 39900.- 15" LR NI monitor 53900.- 17" LR NI monitor 79900.-

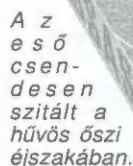
**HERCULES videó kártyák 5 év garanciával.**

Terminator 64/Video	16940.-	Dynamite 128 2MB	28900.-
Terminator 64/3D Virge 2MB	25900.-	Dynamite 128 4MB	39400.-

**Diákoknak kedvezmény!**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.





és egy asztal feldöntése után mozdulata megtört, mivel a kinti tompa puffanásokkal tökéletesen meg egyező hangok ugyancsak Jack fegyverének hallás golyóitól származtak. Széttárt karokkal a legközelebbi vendég ölébe zuhant, majd némi rángatózás után örökre elcsendesedett. Az általános pánik közepette a bérnyilkosnak sikerült biztonságosan elhagynia a tett színhelyét, és egy közeli, de már korántsem elegáns kocsmában pihent meg. Várt. Kis idő elteltével egy sebhelyes arcú, félszemű alak ült le vele szemben.



gathat-  
tak, ugyanis  
a minimális  
gépnek egy 486  
DX2-66-ost jöl-  
tek meg, de las-  
sabb konfiguráció-  
ként a PENTIUM  
90-es alatti procival  
rendelkező masiná-  
kat említették. Hogy  
is van ez? Mindegy. A  
lényeg az, hogy jól elbe-  
szélgetünk itt magunkban.

gathat-  
tak, ugyanis  
a minimális  
gépek egy 486  
DX2-66-ost jelöl-  
tek meg, de las-  
sabb konfiguráció-  
ként a PENTIUM  
90-es alatti procival  
rendelkező masiná-  
kat említették. Hogy  
is van ez? Mindegy. A  
lényeg az, hogy jól elbe-  
széleztünk itt magunkban.

- *Éspediga?*

- A NASA VISION

**CENTER**-t ismeretlen behatolók elfoglalták. A te feladatod lenne, hogy megtisztítsd az épületet és persze épségben visszatéri.

- *Eavedül?*

- Természetesen nem. Emlékszel még Jessica-ra? Ő fogja veled tartani a kapcsolatot, persze csak a sisakrádiódon keresztül. Már behatolt az épület központi számítógéprendszerébe, így a birtokunkba került az építmény teljes tervrajza. Nos, vállald?

- Hát úgy ismeresz engem, mint aki kimaradna egy ilyen buliból?

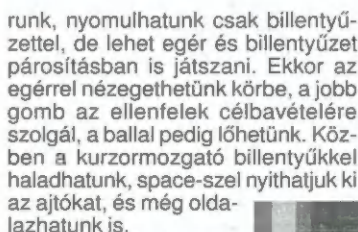
Mindenkit üdvözlünk a kissé (?) hosszúra nyúlt bevezető után. A program a 3D-s akciójátékok stílusát követi, de a CD-n elhelyezkedő 550 megából kb. 500 mega igényesen kivitelezett animáció kiemeli a már-már iszonyatos méreteket öltő **DOOM**-klónok áradata közül. Ezek az animációk a nagyon hangulatos intron kívül végigkísérnek minket az egész programon. Ez a CD csak egy REVIEW volt, és sajnos megint ki kell mondanunk az anyni ember által emlegetett szót: **WINDOWS**

'95. Igen, egyre több cég adja ki játékeit eme operációs (?) rendszer (??)

alá, és ha ki  
is jön egy  
DOS-os  
verzió,  
az is  
csak  
jelentő-  
sen le-  
butítva.  
A  
game-  
hez ka-  
pott  
read-  
me.txt-ben  
nagyon  
vicces  
füccs író-

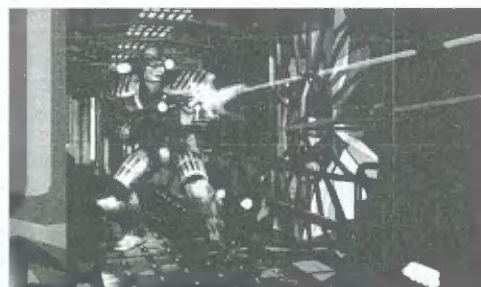
Szóval a vinyóra 45 megát pakol fel, és négy ikon jelenik meg kedvelt szoftverünk **ASSASSIN 2015** nevű programcsomagja alatt. Az első magának a játéknak az elindítása, a második a **SETUP**, harmadikként a már emlegetett *read-me.txt* jelenik meg, a negyedikkel pedig uninstalálhatjuk a progit.

**A szetupban** a billentyűzetkiosztást változtathatjuk meg eléggé kultúrált módon, továbbá a zene, a hangok és a digitális szöveg hangerejét is. Ha aka-



Szerintünk lényegesen egyszerűbb, ha csak a keyboardot használjuk, hiszen ugyanezeket a dolgokat megcsinálhatjuk vele is (kivéve persze a körbenézést). Kikapcsolhatjuk még az automatikus mentést, az átvezető animációkat, és lehetőségünk van a nehézségi szint beállítására három fokozatban. Az optimális sebesség megtalálásához is több dolog közül választhatunk. Négy felbontás közül vehetjük igénybe a megfelelőt, kikapcsolhatjuk a fegyver grafikáját és beiktaszthatjuk a **SLOW SYSTEM** ikont is, ha netalántán 90-es penya alatt lenne a kedvenc számítógépünk CPU-ja. Persze nem előnytelen, ha 32 MByte RAM csücsül az alaplapunkba dugdossa.

Mint már említettük, előrehaladásunk során *Jessica* folyamatosan közli velünk az új információkat, hogy merre menjünk, honnan várható ellenfél stb. Egyszer például előfordult, hogy bementünk egy terembe, mire beindult egy 3 másodperce állított időzi-



tett bomba visszaszámlálója. A nő sikoltva kiabálta, hogy tűnjünk el onnan, erre elkezdünk kihátrálni a helységből. Hatalmas robbanás, és az általunk irányított *Jack* vagy öt métert repült a detonáció után, mindenesetre élve megúsztuk a dolgot. Először az emeletre akartunk felmenni, de akkor egy másik szemszögből lejátszott animációt láttunk, aminek a vége persze a halálunkat közvettette.

A zenére sem panaszkodhatunk, hiszen trance-es beütésű, de a játék hangulatához tökéletesen passzoló muzsika szól. Ezeket külön is meghallgathatjuk, mert le vannak tárolva .mid file-okban. A zenékkel egy könyvtárban helyezkednek el *Jessica* szövegei is, .wav formátumban. A CD berakása után elindíthatjuk a progit, vagy egy "HOGYAN KÉSZÜLT?" film-met nézhetünk meg, amely ugyan-csak kellemesre sikeredett.

Maga a játékmenet elég szaggatott a bejátszott animok (meg persze a Win 95) miatt. Az ellenfeleink általában robotok vagy páncélruhába öltözött katonák, viszont korántsem viselkednek olyan unintelligensen, mint némely másik programban. Tereptárgyak mögé rejtőznek el, majd onnan előugorva tüzelnek ránk, és nekünk ezt a pillanatot kell kihasználnunk, hogy végezzünk velük. Összességében annyit mondhatunk el a programról, hogy a történet és a hangulat lebilincselő, és ha nem Win 95 alatt jelent volna meg, akkor az év egyik legjobb akciójátéka lehetett volna, ugyanis 166-os penyán, 8M RAM-mal akadozott.

ZOOLOGY

**Minimum hardware:** 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Time Warner  
Tesztpéldány: Ecobit

**Grafika:**   
**Hang:**   
**Design:**   
**IQ:** 







**Microsoft Flight Simulator 95, Version 6.0** – ez a címe az FS sorozat legújabb darabjának. Talán nem sok olyan egvény van a nagyérdemű között, aki még ne hallott volna bizonyos Windows 95 nevű termékről, és nagy valószínűséggel mindenki kitalálta, hogy ezúttal nem DOS környezetben fog futni a legrealisztikusabbnak kikiáltott repülőgép-szimulátor.

A próbálkozás módfelett érdekes, főleg akkor, ha megismerjük az előzményeket is. Történt ugyanis hajdanán, 1993-ban, hogy megjelent az **FS 5.0**, bemutatva mindazt, amit grafikai és minden egyéb szempontból elvárhatunk egy modern szimulációtól DOS alatt. A boldogult **FS 4.0** programhoz még készítettek szép Windows-ikont, de a sokkal modernebb és cicomásabb utódja már nem kapott. A program írói hallgatólágoosan ezzel jelezték, hogy nem ajánlják a Windows használatát a **Flight Simulator** mellett, mert élvezhetelenné lassul az animáció. Aztán sorra jelentek meg az újítások, **FS 5.0a** és **FS 5.1** néven, de a helyzet nem változott. Közben jöttek szép sorjában a különböző kiegészítő-programok, scenery-k, melyek már a DOS alatt futtatott programot is teljesen lelassították. És kérem, ezután **Bruce Artwickék** megjelentek az **FS 5.1** Win 95-ös átiratával, és ennek az új alkotásnak a találó (de nem túl fantáziadús) **FS 95** nevet adták.



### Chichago alulnézetből

Eddig még csak az augusztusi Beta1 verzió került a közelünkbe, így az ismertető is csak ez alapján készíthetett el. A programban rengeteg az apró változtatás, de a játék 3D grafikája tökéletesen ugyanaz, mint amit az **FS 5.1**-ben láthattunk. A legelső változás, ami feltűnik a gyanútlan játékosnak, hogy installáláskor három lehetőség közül választhatunk. Természetesen ez háromféle mértékben fogyasztja majd háttértárunk üres helyeit, kb. 60 megától az elképesztő 110 megás területig. Ehhez csak

**FS95** a winchestert sokszor csak cache-nek használja. Ha egy olyan helyszínt töltünk be, ami nincs benne az alapprogramban, a játék először feltölti a scenery információkat és a textúrákat a CD-ről a winsinkre egy már meglévő könyvtárba, majd használat után eltávolítja onnan őket. Épp ezért szükséges a CD a játék feltelepítéséhez, amellel, hogy 100 megánál is nagyobb helyen terpeszkedik a program fix része. Ráadásul van a CD-n egy ügyes védelem az illetéktelen másolás ellen, mert a könyvtárakba nem lehet belépni hagyományos módszerekkel (DOS-ból, NC-ből, stb.), így még azt sem tudjuk megtenni, hogy a cache könyvtárakba véglegesen bemásoljuk a program által időlegesen tárolt anyagot. Egyébként még ha lehetne, akkor sem lenne érdemes lemásolni a cache-eket, mert akkor még nagyobb helyet foglalna el az amúgy sem szerény méretű program.

Amint túlestünk a feljebb leírtak által okozott megrázkódtatásokon, térjünk rá a program fontosabb újításaira, előnyeire és hátrányaira! Az installálás elég hosszú időt vesz igénybe, de a progi írói gondoskodtak a szórakoztatásunkról. Miközben darál a winchester, képek és

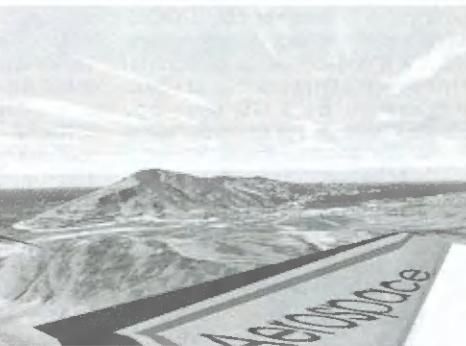
bölcs reklámdumák jelennek meg a képernyőn egymás után. Elolvashatjuk mindegyik bölcseséget akár háromszor-négyszer is, és közben még arra is jut időnk, hogy megállapítsuk az install írójáról, hogy nem bővelkedett fantáziadús ötletekben. Viszont a szövegek mellett folyamatosan jelennek meg a szebbnél szebb screenshotok a játékából, és szorgalmasan duruzsol egy repülőgépmotor a háttérben.

A játék indításakor első nagy élmény a címképernyő lesz. Az előző verziókban ez egy egyszerű screenshot volt, mostanra viszont kitétek magukért a grafikusok, és előrukkoltak egy valódi, rajzolt képernyővel. Szerénységüket azonban még mindig nem vesztették el, így a bal alsó sarokba raktak egy gombot, amelyet kikapcsolhatunk, és akkor nem fog ez a képernyő hivatlanul megjelenni soha többé. Jobb oldalt hat ikon látható. A legelső (**Fly Now!**) megnyomásával indul a szimuláció, a leg-

alsóval (**Quit**) pedig megszabadulhatunk a repülés gyötrelmeitől. A közöttük lévő négy ikon megtalálható a **Flights** menüben játék közben is, tehát majd a menüpontok ismertetésénél foglalkozunk velük. Aki már idáig eljutott, annak biztosan feltűnik a gombok grafikai kidolgozottsága. Erre az előző verziókban nem fordítottak túl nagy hangsúlyt, most viszont még egy megveszekedett Windows-os sem találhat rajtuk semmi kivétnevalót. Ugyanígy kicsicsázták a menüket is, mert minden információ egy olyan ablakban jelenik meg, amely szintén szépen van megrajzolva. Ehhez még az is hozzáadódik, hogy a legtöbb menü lehívásakor a képernyő háttérét jó minőségű digitalizált képek foglalják el, így a program összehatása a kezelőfelület tekintetében nagyon jó.

Ugorjunk a **Fly Now!** gomb segítségével a pilótafülkébe! Legelőször tisztázni kell, hogy milyen grafikai módban szeretnénk futtatni a programot. Ha tisztáztuk, akár el is felejtethetjük, mert a játék csak 640x480 felbontásban és 256 színben hajlandó futni. Ha ennél nagyobb a felbontás a gépünkön, akkor egy ablakban jelenik meg a játék.

Viszont a **Views** menüben van egy "640x480" parancs, és ezzel egészablakossá lehet alakítani a programot a grafikus beállításoktól függetlenül.



### A Redbull szárnyakat adott

A színrel sincs sokkal több gondunk, mivel ha 256-nál több színűre állítottuk a Windows-t, akkor indításkor kiírja a progi, hogy nem ez számára az ideális, de azért hajlandó futni, csak egy kicsit lassabban. Ha sikerült egész képernyőt kitöltővé varázsolni a programot, elkezdhetünk ismerkedni a játék kezelésével. Ha a 640x480 parancsot használjuk, akkor nem jelenik meg egyből a fejléc, csak ha megnyomjuk az **'Alt'** billentyűt. Más felbontás esetén mindig látható. A fejléc a következő menüket tartalmazza: **Flights, Aircraft, World, Options, Views, Help**.

### A Flights menü

Ez nagyjából az **5.X** verziók **Situations** menüinek megfelelője. Megtalálható itt az összes olyan lehetőség, amelyet már felkínáltak a nyitóképernyő, és még sok egyéb játéksituációval kapcsolatos menüpont. **Create Flight**: Egy situáció készítése. Itt megadhatjuk a repér névét és a repülőn kívánt gép típusát is a helyzet elmentésekor.

**Select Flight**: Egy, már korábban elmentett repülési situáció visszatöltése lemezről.

**Reset Flight**: A jelenleg aktív situáció visszatöltése az eredeti állapotba.

**Save Flight**: A pillanatnyi repülési situáció elmentése. A repülőgépünk helyzetét és állapotát tudjuk itt eltárolni, majd egy későbbi időpontban a **Select Flight**-tal visszatölteni. Ez tulajdonképpen a játékállás kimentésének és betöltésének felel meg.

**Surprise Flight**: Hasonló a Kinder tojáshoz. Sosem tudhatjuk, hová kerülünk a világban, sőt nemcsak a helyszín, hanem még a repülőgép típusa is random.



### Sportrepülés a hegyekben

**Lessons**: Repülési leckéket vehetünk ebben a menüben. A megjelenő képernyőn legfelül két zöld, alatta pedig egy kék gomb található. A zöldke segítségével azt választhatjuk ki, hogy a tanuló, azaz szerény személyünk (**Student**), vagy az oktató (**Instructor**) vezesse a repülőgépet. A kék gomb bekapcsolásával az összes lecke folyamatosan fogjuk végigvenni. Ha nem így döntünk, a gombok alatti listából kiválaszthatjuk a nekünk tetsző lecke, amelyről a lista alatti szöveglablakban még némi infót is olvashatunk. A lecke nagyon jól vannak megszerkesztve, élvezet itt repülni tanulni. Az oktató egyfolytában mondja, hogy mit kell csinálnunk, és ezúttal a szövegét nemcsak a felső sorban olvashatjuk (mint az előző verziókban), hanem hangkártyánkon hallgathatjuk is, amint tiszta, jól érthető angolsággal magyaráz. Világosan elmond mindent a leckeokról a repülés kezdetén, a részleteket viszont csak később. Mindegyik feladatot a kellő pillanatban adja ki, hogy a tanuló időben tudjon rájuk reagálni, és tökéletes pontossággal végre is tudja hajtani. Ha valamit nem úgy csinálunk, ahogy kérte, megdorgál, és elmondja, hogy mit kell csinálnunk a hibánk kijavításához. Mindennek persze van ára is: 632 darab .wav file van a játékhoz, és kb. 25.5 MByte helyet foglalnak el a winchesteren.

**Challenges**: Itt műrepülésre nyílik lehetőségünk. Rengeteg örültebbnél örültebb feladat van a program tarsolyában, és mindegyikről olvashatunk egy rövid ismertetőt is a lista alatti szöveglablakban. A feladatok nehézségét inkább nem részleteznénk, legyen elég egy műfordítás az egyik feladat ismertetőjéből: "Az időjárás határozottan kellemetlen. A kőben semmit sem lehet látni. Nagyon kevés üzemanyag maradt a tartályokban, és a fedélzetén egy súlyos beteg





## Ez a B-734-400 egy B-737-300

van, tehát mégis le kell szállni. A feladatunk mindössze ennyi, használhatjuk az ILS-t. Ja, és van egy enyhe kis oldal-szél is, hogy ne legyen olyan unalmas ■ játék." És amiről az ismertető nem szól: a feladatot nem egy könnyű sportgéppel vagy egy nyugis kis Cessnával kell végrehajtani, hanem egy böhöm nagy Boeing 737-essel...

**Adventures:** Repülési kalandok közül választhatunk egyet. A játék alapállapotában mindössze két kaland található itt. Mint a repülési leckék, ezek is kitűnően vannak kommentálva ■ hangkártyán keresztül és a képernyő felső csíkjában is, viszont sokkal gyorsabban beszélnek ezek az emberek, mint az oktató beszélt ■ repülési leckék alatt. Egyébként nem túl bonyolultak a feladatok, és ha odafigyelünk, könnyen megérthető, hogy mit akarnak tőlünk.

**Show Opening Screen:** A bejelentkező képernyőt hívhatjuk ezzel le. Akkor van értelme, ha kikapcsoltuk a bejelentkező képernyő megjelenítését minden indításkor.

**Exit:** Olyan, mintha megnyomnánk a 'Ctrl'+Break' billentyűkombinációt.

### Az Aircraft menü

Itt a legtöbb menüpont ismert azok számára, akik játszottak már az FS5-tel. Akik nem élték meg át ezt az élményt, azok rendelkeznek meg a CoV #43 és a #60 számait. Ezekben le van írva minden fontos info. Egyedül a Land Me opcióval lehet gond, de az is létezett a korábbi verziókban, csak nem ebben ■ menüben.

### A World menü

Itt is ismert minden lehetőség. A három legelső opció nem ebben a menüben volt az FS5.0-ban, de ez nem jelenthet gondot.

### Az Options menü

Itt mindentílye olyan menüpont szerepel, ami az előzőkhöz nem passzolt. Egyébként a legtöbbet már láthattuk a korábbi verziókban is, csak más menükben. Az újdonságok:

**Simulation Rate:** Jól használható menü az időgyorsítás és lassítás kezeléséhez.

**Instant Replay:** Visszajátszás. Megadhatjuk, hogy az utolsó másodpercekből mennyit játsszon vissza a program, valamint a visszajátszás sebességét is beállíthatjuk.

### A Views menü

Az itt felsorolt opciók szinte mindegyike, sőt a menü is létezett már a korábbi verziókban, viszont itt most megtalálható egy 640x480 lehetőség, amellyel teljes képernyőt kitöltővé tudjuk alakítani a grafikát. A Views menü első három pontját az 'S' billentyűvel is elérhetjük.

### A Help menü

Nem szokás ezt a menüt túlmagyarázni, de azt mindenképpen meg kell említeni, hogy nagyon komplex ■ help, és viszonylag jól használható. Különlegességek is vannak itt, amelyeket érdemes böngészgetni.

**Glossary:** Ez egy repülési szakszótár. Egyenesen kitűnő.

**Airport/Facility Directory:** Ez egy világtérképet hoz elő, és az egyes tájakra ráclickelve egy listát kapunk a játékban fellelhető repterekről, valamint a VOR és NDB rádiójeladókról.

A helpben egyébként kiderül, hogy a **Flight Simulator** az a 6.0 verziója, viszont a demóban még bőszen emlegetik az új 5.7 verziót...

Nos, ennyit a menükről. A játék, mint látható, nem sokat változott, lehetőségeink megmaradtak, és újak nemigen jöttek. Más a helyzet viszont a repülőgépekkel. Két új gép pilótafülkéjét látogathatjuk meg a játékban, egy **Extra 300S**-ét és egy **Boeing 737-400**-asét.

Kezdjük a vizsgáldást a **Extra**-val! Ez elvileg az egyik legjobb műrepülőgép manapság, viszont a programban szinte egyáltalán nem használható ki a tulajdonsága. Irányítása nehézkes, lassan reagál a billentyűs mozdulatokra. Kezelhetőségét figyelembe véve rosszabb, mint a **Cessna**. A műszerfala szép ■ mutatók is nagyon jók, valamint a külső nézet is szépen ki van dolgozva. Sajnos a pilótafülkéből előre nem nagyon lehet látni, mert a műszerfal eltakar mindent.

A másik új fiú a **Boeing 737-400 Jet**. Legalábbis ezt állítják a készítőik, de a gép külső grafikáján nem ez látszik. A **737-400**-asnak ugyanis közepén két menekülőajtaja van egymás mellett, ■ többi 737-esnek viszont csak egy. A gép rajzán is csak egy ajtó van, így a gép kívülről úgy néz ki, mint egy 737-300-as. A kezelhetősége végül is reálisnak mondható, mert a valószínűségben is elég lassan reagálnak a nagyobb repülőgépek ■ kormánymozdulatokra. A pilótafülke viszonylag szép, ■ 'TAB' billentyűvel válthatunk a rádiós műszerek és a motor műszerei között. A műszerfal két darabból áll, amelyek közül a kisebbik fent helyezkedik el, és a szélvédő feletti kapcsolókat tartalmazza.

A többi repülőgép műszerfalán is változtattak ■ grafikusok. Sokkal szebb lett az amúgy is szinte teljesen fotorealistikus **Cessna**, **Schweizer** és **Camel** műszerfala, de a **Learjet**é sem túl rossz. Egyébként ez utóbbi is két részből áll, mint a feljebb részletezett 737-esé. A Windows-os verzió sajátja, hogy az egyes részeket el lehet mozdítani, sőt, ez nem csak a műszerfalra, hanem ■ összes képre (például a szélvédő, a megjelenített térkép, stb.) igaz, ezeknek még a méretét is tudjuk szabályozni a Windows-ban megszokott módszerrel, természetesen ablakszegély nélkül.

A kezelés részben változatlan maradt, de van némi újítás is. Mivel Windows alatt fut a játék, úgy gondolták a programozók, hogy jobban kihasználják az egér adta lehetőségeket. Ha ■ nyíl kurzort rávisszük egy műszerre a műszerfalán, akkor né-

hány másodperc múlva megjelenik egy kis ablakban ■ műszer neve. Ez az új repülőgéptípusokkal való ismerkedést hivatott megkönnyíteni. Az egeret másra is használhatjuk emellett, mert ha rávisszük a kurzort egy kezelőgombra a műszerfalán, akkor a nyíl átvált kéz alakú kurzorba. Ezután ■ bal gombbal meg tudjuk fogni az eszközt, és mozgathatjuk. Van olyan eset is, amikor a kéz ikonban megjelenik egy "4" vagy egy "5" szimbólum (például a rádiók hangológombjainál), amelyekre csak rá kell clickelni, és az adott műszeren egy egységgel változik a kiírás.

Ezenkívül az egyetlen más kezeléssel változás ■ flap mozgatása. Amellett, hogy ezt is lehet irányítani egérrel, létezik még az 'F6' és 'F7' gomb. Természetesen ezek a billentyűk szerepeltek már ■ régebbi verziókban is, viszont nem ugyanez volt a jelentésük, mint itt. Az 'F6' megnyomása után a flap tíz fokot emelkedik, az 'F7' után pedig tíz fokot ereszkedik, így nagyon jól kihasználható az összes lehetőség. A tíz fok nem pontos adat, mert csak a Cessnára igaz, így inkább egy egységet kéne mondani. A **B-737** esetében ez természetesen sokkal kisebb szög, mert többféle állítási lehetőség van a kapcsolónál. Utoljára még röviden a hangokról ejtenénk pár szót. Már említettük a tetemes mennyiségű hangfile-t, és ezt meg lehet érezni ■ játékon. A hajtóművek és egyéb cuccok zajai nagyon jók, az emberek beszédei pedig részletesek és jól érthetőek.

Itt a végén az értékelés következik. A progi cool, de csak akkor elviselhető a sebesség, ha egy Pentium van ■ gépünkben. Erre már csak azt lehet mondani, hogy: várjuk a folytatást! (Meg a Mikulást, hogy hozzon a csizmába egy gyorsabb proci...)

Ggab



### Alfa Holdbázis

**Minimum hardver:** 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

**Kiadó:** Microsoft  
**Teszt példány:** Microsoft

**Grafika:** ■ ■ ■  
**Hang:** ■  
**Design:** ■ ■ ■  
**IQ:** ■ ■ ■





# Megaface 2

kiütözik a kocsi széle fűtő szemüve nem levesszük a

inkább az kiment állás visszatöltése után valami a kerítést a pillan leg

25000 kezdte van a amit költhetünk egy husz három tragacs közül aztán ez a szám

a nekünk tetszőt, amivel akár lecserelés nélkül a GUINNESS adatokat, de nem Három rakétát lehet rotni és yikh rken

Mindenkinek a kocsit mindkét oldalán csak ez rendelkezik a ezzel rakéták kocsit



turcsálkodva miért halad ez velünk a annak segí mő Ez sokkal es lehet leg abból is kapt egyen, men akkor akár 20 aknát

futamok kiavítása általában ha csak nem szereleterünk a kis Aztán kozik az



egy is az útra Lance A kon szen a a kamera végigha az aktuális és v Minden osztva Az első módszer A na kocsit indul a táv és van a nem lehet elsőnek vagy A pályák nem adott a és egy kell merre

akarunk továbbhaladni az rabukkanhatunk Preload

szövbőlve a kiku miatti sikerül a következő automatikusan

keresztbefordít az rakéták a színe valahol az új



ez velünk hiszen minél annál a halálunkat A kilótt ra inak van kö a is várokozik túrelmesen elvetemült



nem itt mindenki ereget a rakétákat, és változik menet állása után a közben nem Mint már

nem azzal a költhet k a járom akkor nem egy közül vá mazlink van hatunk új nem ki az viszont mint a

ugye játék rögtön a Ezért akar a régir, ha nem is feláron nem A mint mi, és nekü n sszé racsol ink a az új ért sokkal ha et rakunk hanem inkább

közben az Esc-el ekkora menü Az futamot második sokkal hiszen ez az

A zenék eltaláltak a maramúgy is magas színvonalat a han Tehát a az játssza végig nem



Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Mindscape  
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika: ■■■  
Hang: ■■  
Design: ■■  
IQ: ■■■■■■









...and  
...ing  
...d  
...a

az

természetesen. Hogy az  
a legyőzi a természetet  
s egy bizonyos ponton  
elérkezik a TV-vel  
kapcsolatban.

Egy székelyországi szentek által  
alapított és a 19. században  
alapított a 19. században



Azt

[illegible][illegible]

ment megvárni, amíg a 'S' be-  
tűnik a 'L' alá.  
LITVINSKY: A nagy vagyonosok  
Mert... jól!



nézzük  
ott lesz a  
vagy ... va-

...nem ...  
...ing ...  
...nem ...  
...ing ...  
...esca ...

farkát? És, vajon kitalálta-e a  
kitaláló, hogy a művelet, amely  
nek a **szem** részeit a **szem** kitaláló  
szem **szem** kitaláló kitaláló

[illegible]

...  
...  
...  
...  
...

van ... nem rak ...



az: csak szektá

kat

álás

als

őszli: Az

[illegible]

Annak ellenére, hogy a magyarok a legkevesebbet  
 tudták meg a szlovénoktól, a szlovénok a legkevesebbet  
 tudták meg a magyaroktól. Ez a helyzet a magyarok és a szlovénok közötti  
 együttműködésben is megfigyelhető. A magyarok a legkevesebbet  
 tudták meg a szlovénoktól, a szlovénok a legkevesebbet  
 tudták meg a magyaroktól. Ez a helyzet a magyarok és a szlovénok közötti  
 együttműködésben is megfigyelhető.

valami, amit  
még állat és  
személy, ami  
még a lények  
között áll, az a lény  
között áll, az a lény  
között áll, az a lény



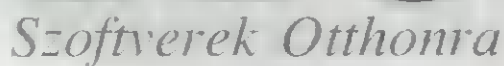
Kiadó: Virgin  
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika:	■ ■
Hang:	■ ■ ■
Design:	■ ■ ■
IQ:	■ ■ ■





Microsoft



Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy [msinfo@ms.zene.hu](mailto:msinfo@ms.zene.hu)



# Star Conflict

Ha valamiért elakadnánk, akkor tegyük fel a kérdéseinket többször ICOM-nak. Többszöri kérdésre több tanácsot is ad, de amikor kifogyott az ötletekből, akkor újakezdi. Ha még ez sem elég, akkor nézzünk körül eddig ismeretlen csillagrendszerekben. Megpróbálkozhatunk még beszélni az összes fajjal, az ellenségeket is beleértve. Majd csak elköpi valamelyik valami hasznosat...

A bázisok építése sem nagy mutatvány. Egy kis **Master Of Orion** jártasság nem jön rosszul:

1. Miután már van egypár bázisunk, hagyjunk nekik egy kis időt a fejlődésre. A **Mines**, **Refinery**, **Factory** csúszkákat húzzuk maximumra, ■ többit pedig húzzuk le (közel) nullára. Később ne felejtsünk el visszatérni és átállítani ezeket, mert hajók, üzemanyag és efféle nélkül nem sokra visszük.
2. Általában egy kolóniát nem érdemes harmincnál kevesebb munkással indítani, de úgy ötven körüli tömeg a valóban használható. Minél több munkásunk van – nem túl meglepő módon – annál gyorsabban épül s szépül ■ város...
3. A játék elején ugye van egy hajónk, egy rakat emberrel. Dobjuk le ezeket a közeli emberi bolygóra, és tartsuk is ott őket. Mi a **Helios 3**-on kétszáz fölött tartottuk ■ létszámot, és ide jártunk kutatni, üzemanyagért meg efféle. Röviden, hasznos, ha az embernek van egy gyorsan dolgozó bázisa.
4. Míg az eddigiekben az építkezések gyorsítására beszéltünk rá mindenkit, most az ellenkezőjét mondjuk el, csak hajókra: nem kell úgy sietni a hajókkal! Egyáltalán nem fog olyan sok kelleni, mert a kézikönyv állításával ellentétben nem kell a kolóniakon őriséget

hagyni. Olyan 10-20 hajónál többet nem is veszítettünk az egész játékban. Ráadásul a hajókba a legénységet a munkásokból szedik össze. Ha kevesebb a munkás, lassabb az építés is. Minél több hajót építünk, annál lassabb az építkezés. Ez egyáltalán nem jó. Hogy miért? Ime:

5. Üzemanyag. Az egész játék fő eleme ez. Majdnem a játék végéig állandóan ezzel fogunk szívní. A legjobb szórakozás arra várni, hogy legyen végre kakaó ■ következő útra. Ígyhát az egyes pontot kell bölcseken követni, és amint előálltak a gyárak, máris lehúzni nullára ■ **Refinery**-t, és átállni maximális **Fuel Refinery**-re.
6. **Landing Pod**ra sincs valami hajde nagy szükség a játékban. No persze eleinte nem lehet létezni nélküle, de nem egy elhasználódó valami. Amikor az elődeink csodás tárgyai után ásogatunk (**Precursor Artifact Dig**), akkor sem használunk el egyet sem. Szóval a játék elején dobjunk össze párat, utána abszolút nullára vele!

Most pedig világjáró körútra invitálunk minden kedves **SC3** játékos! Utunk nem mindegyik állomása érhető el azonnal. Valamilyen információt kell megszerezni, vagy csak egyszerűen ki kell várni, mielőtt tisztelgő látogatást tennénk. Tehát világismeretések: Az idegenek nagyjából az **Értelmes Lények Szövetségében** és a **Hegemonic Crux**-ban tömörülnek. Az **Értelmes Lények Szövetségébe** tartozó fajok / bolygók:

- **Chmmr** / **Hypnus 2**,
- **Earthlings** / **Helios 3**,
- **Mycon** / **Janus 8**,
- **Pkunk** / **Arcadia 6**,
- **Spathi** / **Goshen 4**,
- **Syreen** / **Astarte 1**,

- **Ur-Quan** / **Velpunia 6**,
- **Utwig** / **Formalhaut 5**,
- **Vux** / **Salacia 2**.

- **Horus 7**,
- **Hypnus 3**,
- **Janus 6**,
- **Mahakala 5**,
- **Morpheus 4**,
- **Muhlifain 2**,
- **Nebusta 1**,
- **Nyx 2**,
- **Salacia 7**,
- **Tractorus 3**,
- **Vesta 1**,
- **Zaniah 3**.

Egyéb érdekes helyek:

- **Vux Renegade** / **Erato 6**,
- **Randevú** / **Calliope 2**,



- Ugyanez a **Hegemonic Crux**-nál:
- **Clairconctlar** (Kolónia) / **Cronos 7**,
  - **Clairconctlar** (Királynő) / **Enkidu 4C**,
  - **Doog** / **Adapa 1**, **Cerberus 2**,
  - **Chloris 1**, **Izanami 2**, **Melpomene 4**, **Proserpina 1**,
  - **Harika** / **Typhon 3**, **Gienah 1**,
  - **K'tang** (Kolónia) / **Argus 5**,
  - **K'tang** (Bázis) / **Pauguk 4**,
  - **Ploxis Base** / **Xipe**.

Egyéb fajok:

- **Exquivan** / **Anshar 3**,
- **Lk** / **Haven Azazel**-en keresztül (**Q-Space Portal G**),
- **Owa** / **Mnemosyne 1**, ■ **Szívárványszínű Világok**,
- **Vyro-Ingo** / **Izanagi 5**,
- **Xchagger** / **Zosma 6**.

A Szívárványszínű Világok:

- **Alula 1**,
- **Calypso 1**,
- **Euterpe 1**,
- **Ganesha 1**,
- **Indra 1**,
- **Kentaurus 1**,
- **Moirai 1**,
- **Penates 1**,
- **Rudra 1**.

És még mindig nincs vége, mert következnek az Ősi Tárgyak/Anomáliák:

- **Antaeus 1**,
- **Arcadia 5**,
- **Benten 5**,
- **Brona 6**,
- **Caduceus 4**,
- **Ceres 5**,
- **Ettenrub 2**,
- **Fomalhaut 9**,
- **Helios 4**,

- **C.U.D.** / **Begregen 2**,
- **Vaporized Systems** / **Eltanin**, **Picus** (mókás hely, szerelkezzünk fel látogatáshoz), **Tycho**,
- **Q-Space Portal F** / **Xipe**,
- **Q-Space Portal G** / **Azazel**,
- **Q-Space Portal M** / **Nyx**.

Eddig csak amolyan általános tippeket adtunk, semmi nagy titkot nem árultunk el. Aki maga szeretne játszani, az most itt hagyja abba.

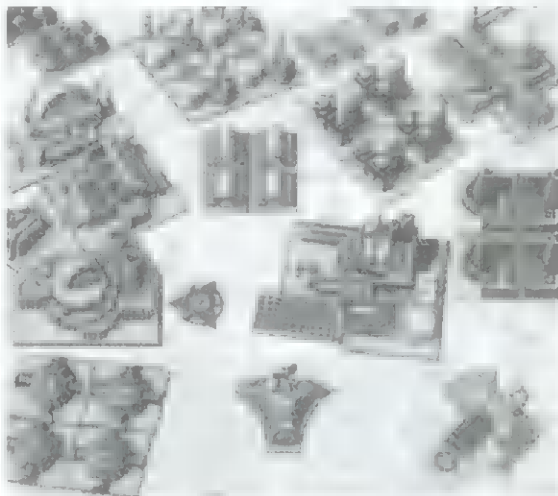
A következő fajokra számíthatunk: **Humans**, **Syreen**, **Pkunk**. A következő fajok nem tudnak segíteni esetleg csak ártani akarnak: **VUX**, **Mycon**, **Ur-Quan**, **Orz**, **Spathi**, **Arlou**. Kimaradt az **Utwig** és a **Chmmr**. Az **Utwig** úgy félig-meddig okés, a **Chmmr** pedig kb. a játék második felétől használható. Tehát az **Utwig**okra bízhatunk (ha muszáj) kolóniát, de a **Chmmr**ekre csak akkor, ha már alaposan tartunk valahol, és tényleg muszáj!

Következik a végigjátszás. Természetesen más sorrendben is lehet játszani, ez csak egy ■ sok közül. Mint már említettük, néhány dolog időre élesített. Ha valami nem akar előkerülni, akkor mentsünk egyet, várjunk néhány napot (a játék ideje szerint).

Először is a **Szövetséggel** való kapcsolatartás: A játék elején menjünk a **Helios 3**-ra, és beszéljünk az ember parancsnokkal. Menjünk át a **Helios 4**-re, itt daráljuk le az **Daktalakpakokat**, és hozzuk ide az **artifaktot**. Néhány bolygó és ■ megfelelő fajjal történő duma következik: **Goshen 4** / **Spathi**, **Astarte 1** / **Syreen**, **Salacia 2** / **Vux**, **Janus 8** / **Mycon**,







Arcadia 6 / Pkunk, Formalhaut 5 / Utwig. Itt lehet, hogy kapunk egy hí-  
vást a Janus 8-ról, menjünk oda és  
beszéljünk a Myconokkal, majd a  
Vux-okkal. A Velpunia 6-on az Ur-  
quanokkal kell beszélünk. Néhány  
(vagy akár az összes) hajót is  
vigyünk magunkkal! A Hypnus 2-re  
vezet utunk, itt a Chmrekkal találko-  
zunk. A Nyx 1-en lépünk be a  
kváziúrportálba (**Quasi Space  
Portal**). Találkozunk az Orzokkal,  
látogassuk meg hát az anyabolygó-  
jukat, a Muhlifain 7-et. Vigyük át az  
**Ebon Hinge**-t a Muhlifain 2-re. Vár-  
juk meg, amíg eltűnik a Picus rend-  
szer, majd menjünk oda. Az Astarte  
1-en a Syreenekkel tudunk beszélni  
az Orzokról. Az Izanagi 5-ön beszél-  
hetünk a Vyro Ingo-kkal, de nem csat-  
lakoznak egyelőre. Typhon 3 /  
Harika jön, de ők se csatlakoznak.  
Enkidu 7 / Claircontlar, ők segítenek.  
Akkor se, ha az Enkidu 4-ről át-  
visszük nekik az érdekes követ. Az  
Enkidu 4-en több ilyen követ is kap-  
hatunk. Argus 5 / K'tang, Cerberus /  
Doog, bár a sok Doog világ közül bár-  
melyik ugyanazt az eredményt adja.  
Az Anshar 3-on megküzdünk az  
Exquivanokkal, majd beszéljünk ve-  
lük. Kb. ekkor (lehet, hogy várni kell!)  
összeomlik az Eltanin rendszer.  
Hosszú harcra készüljünk! A Goshen  
4-en a Spathik panaszkodnak. Mi-  
után a földlakók felfedezik a  
Myconokat, rögvést össze is lehet  
veszni velük a Janus 8-on ■ **"deep  
children"** témán. Ugorjunk el a Janus  
1-re is, ugyanebben ■ témában, majd  
megint veszekedjünk a Myconokkal.  
Ki fognak lépni a szövetségből, tehát  
■ **Deep Children** hajó segítségével  
indítsunk egy új kolóniát. Irány a  
Formalhaut 5, itt az Utwigok elvesz-  
tették az Ultronjukat (időhöz kötött ez  
is!). Goshen 4, a gyáva Spathiak ki-  
lépnek a szövetségből. Fenyegetjük  
meg őket, hogy támadunk. Erre  
annyira berezelenek, hogy minden tit-  
kot ki lehet belőlük szedni: jöjünk  
vissza időnként, és kérdezzük meg,  
hogy van-e valami új ötletük (**Got any  
hot tips?**). Ugyanarról a témáról is  
kérdéshetünk többször, valószínűleg  
több mindent is megtudhatunk.  
Salacia 2, vesszünk össze a Vux-  
okkal az Ultron kapcsán. Argus 5 /  
K'tang, új információk. Zosma 6 /  
XChagger, Arcadia 6 / Pkunk. Az  
Erato 6-on szerezzük vissza az  
Ultront a Vux-októl erővel. Salacia 2-  
n megint veszekedhetünk a Vux-ok-

kal. Járjuk körbe  
a Doog világot  
és vegyük meg  
a kolóniákat kiló-  
ra. Olyan 10000  
RU egy kolónia,  
mostanra ez  
nem lehet gond.  
Ezután beszél-  
gessünk egy ki-  
csit a Doogok-  
kal, és vegyük  
meg az Anti-  
matter Conta-  
inment Gridet. A  
Zosma 6-on  
gyűjtsük be az  
XChagger hajó-  
kat. A Typhon 6-  
on és Gienah 1-  
en gyűjtsük meg  
a Harika  
járványt. Miután

a Chmerreket jól elpáholták (nem  
mi!), ugorjunk el ■ Hypnus 2-re. Az  
Astarte 1-en a Syreenekkel feltá-  
masztjuk ■ Chenjesu-kat. Arcadia 6  
/ Pkunk, ■ téma a hiányzó Ultron da-  
rabok. A Nebusta 1-en megtaláljuk az  
egyik darabját, egy másikat a  
Caduceus 4-en. Vigyük el ezt az  
Utwigeknek, mire kiderül, hogy még  
mindig nem jó. A nénikéteket! Miután  
a Harika járványt elintéztük, menjünk  
el a Mnemosyne 1-re, és gyűjtsük be  
a **Anti-matter Scoop**ot. Az Anshar  
3-on az Exquivanokkal próbáljunk  
meg egyezkedni (ha nem sikerül,  
akkor várjunk egy picit!). Mostanra a  
Tyche rendszer is összeomlik, hát  
menjünk el oda, és nézzük körül. Az  
Astarte 1-en tájékozódjunk az  
Exquivan helyzetről, majd az Anshar  
3-on annak rendje és módja szerint  
vesszünk is velük össze. Az Arcadia  
6-on nézzük meg, hogy haladnak ■  
Pkunkok. Az Astarte 1-en "kezelte-  
sünk" egy technikus csapatot a  
Syreenekkel, majd az így előkészí-  
tett társaságot dobjuk le az Anshar  
3-ra felderítés céljából. Megint az  
Astarte 1 és a Pkunkok. Innen termé-  
szetesen az Anshar 3-ra megyünk,  
az Exquivanokhoz. Mostanra mások-  
nak is világos lett, hogy a Vux-ok áru-  
lók. Ugorjunk el a Salacia 2-re, és tes-  
sékéljük ki őket a szövetségből.

Néha új bekezdés is kell, és ez most  
jó alkalom arra, hogy szusszanjunk  
egyet. Miután szusszantunk, feltűnik  
az új **Q-Space Portal** is, és lehet  
menni Havenbe. Lehetőleg álljunk ké-  
szen ■ harcra az Lk-kkal. Hozzuk le  
nekik az Antaeus 1-ről a vörös spirá-  
lis sint (**Red Spiral Rail**). Az Enkidu  
4C-n szerezhető kövekből is mutas-  
sunk meg nekik egyet. Az Enkidu 7-  
en fenyegetjük meg a Claircontlar-  
okat. Irány újra az Enkidu 4C, majd  
térjünk vissza némi infoért. Amikor  
felfedeznek egy "irányjelzőt"  
(**beacon**, időfüggő), a Callipe 2-n  
várjuk be a Plexorokat, és beszéljünk  
velük. Az Arilou-k elküldenek a  
Izanagi 5-re. Itt szövetezzünk az  
Vyro-Ingo-kkal. Miután megkaptuk az  
Vyro-Ingo DNS mintát, vihetjük  
Azazelre a Lk-khoz. Kapunk egy jó  
kis infot. Vissza az Izanagi 5-re, itt  
beszélgessünk a Vyro-Ingo-kkal a  
DNS-ről. Miután a Vux DNS-t is fel-  
fedezik, menjünk vissza az Lk-khoz,  
és kérdezzük meg, hogyan lehetne  
egyesíteni ■ kettőt. Egyesítsük a  
DNS-eket, és mutassuk meg a Vyro-

Ingo-knak. Válasszuk ki néhány ha-  
jójukat, és menjünk el a Salacia-ra.  
Innen küldjünk el egy Vyro-Ingo ha-  
jót a Salacia 2-re. A két faj egyesül,  
mehetünk a Salacia 2-re mi is. Be-  
széljünk az új Vux-okkal, megkapjuk  
az Ultron hiányzó darabját. Ezt vigyük  
el ■ Formalhaut 5-re.

Következik végre a dicsőséges vég-  
játék: Goshen 4 / Spathi, vigyázzunk,  
mert harc lesz a vége. Az  
Mnemosyne 1-en kapunk kell egy  
**Anti-Matter Explorer**it az Owa-któl.  
Menjünk körbe mind ■ 9 Szivárvány  
Világon, és az antianyaggyűjtővel  
(**Scoop**) gyűjtsünk antianyagot ■ tá-  
rolóba (**Grid**). Szedjük össze az arti-  
factokat, amiket találunk. Megkapjuk  
a **Mother Ark**ot is. Ezt a Zosma 6-on  
az XChaggerek javítják meg nekünk.  
A Hypnus 2-n élesszük újra a  
Chmreket. Ehhez kell a **Mother Ark**  
és a **Sun Device** az Lk-ktől. Keres-  
sünk egy **Daktaklapak** hajót, és vár-  
juk meg, hogy ők jöjjenek hozzánk!  
Ha mi megyünk oda, akkor piff-puff  
lesz ■ dologból. Egy napnál többet  
nem érdemes várni, mert akkor már  
nem jönnek. A Penates, Themis,  
Scylla, és a Lachesis kecséget vi-  
szonylagos sikerrel. Egy kis keres-  
kedésre lesz szükségünk, ■  
**Variance Key** a megszerzendő tárgy.  
A Begregren 2-n várjuk ki ■ földlakók  
üzenetét az Ortogokról. A Zosma 6-  
on az XChaggerekkel beszéljünk ró-  
luk. Vissza ■ Begregren 2-re, itt hasz-  
náljuk a **Variance Key**-t, ha már egy-  
szer van. A **Deflector** és a **Sentience  
Notation Device** a jutalmunk. Az

előbbi az Lk-k követelik, akár oda is  
adhatjuk, nem láttuk egyéb hasznát.  
Igaz, arra se történt semmi, ha nem  
adtuk oda nekik. Az Anshar 3-on  
élesszük fel ■ Myconokat. Keresz-  
sük meg a **Daktaklapak**okat, és megint  
kereskedjünk velük, kétszer is. A  
K'tangokról kell info, és a rakéta is  
kell. Az Argus 5-ön használjuk is ezt,  
erre a K'tangok csatlakoznak. A  
Pauguk 4-en gyűjtsük be a Ploxis  
hajókat. Menjünk a Xipe-ra és  
élesszük fel a Ploxis-okat, a lázadók  
lerendezése után. Egy **Sentience  
Collator**rel gazdagabban kell távo-  
zunk. A **Highpoint 1**-en szabadul-  
junk meg az antianyag-tartótól. Egy  
őshajóval (Plexor) kell megküzdenni.  
Várjunk meg (mondjuk helyben) az  
Orzok felbukkanását, és ■ szövetsé-  
gből való kiválását. Harc is lesz ve-  
lük. Várjuk meg az Arilou-k felbukkan-  
ását, és beszéljünk velük is. Majd  
jönnek ■ Hírnökök (**Heralds**). Annyi-  
an vannak, mint az oroszok, és úgy  
is harcolnak. Miután ez is kész, már  
alig van valami a játékból, fel a fejre!  
Az új **Sentience Threshert**, a  
**Collator**, a **Notation Device**-t, és az  
**Ebon Hinge**-t kombináljuk össze. Vé-  
gül járjuk körbe a 13 anyabolygót és  
térjünk vissza a **Highpoint 1**-re,  
használjuk az előbb kapott  
**Sentience**-t. VÉGEEEEEE!  
Szeretnénk végül köszönetet monda-  
ni az **Accolade**-nek, hogy még az eu-  
rópai premier előtt ellátott **SC3**-mal és  
egyéb segítséggel!

WT Pooh

Hmm. Ezt a képet mintha már láttam volna valahol...









# QUAKE

## Quake tippek – 2. rész

(Kezdetnek némi szerkesztői menetetőzés: ■ tippek első részében sikerült ■ kijavított helyesírási hibák helyére újakat csempészni – problémák voltak a "lőni" ige felszólító módú alakjaival. A helyes alak "lőjünk", azonban múltkor sajnos elszaporodtak ■ "j"-betűk... Mea culpa mind az Olvasó, mind a Szerző felé...)

tavakat találunk. Menjünk át a híd túloldalára, és liftezzünk fel. A fenti szobában rá kell lépünk az öt **Quake**-emlémas négyzetre. Ekkor kinyílik két ajtó, melyeken keresztül az előző terem két oldalára nyíló fülkékbe kerülünk. Mindkettőben van egy gomb a falon, nyomjuk meg ezeket. Menjünk vissza oda, ahol az ezüst kulcs volt, és ugorjunk be balra a vízbe. A fal középső része felé a víz alatt egy üreg

nyílt meg, ahol egy gránátvetőt, elsősegélydobozt, és egy teleportot lelünk. Innen az első epizód titkos pályájára juthatunk (ld. **E1M8**).

### **E1M5: Gloom Keep**

1. A startnál ugorjunk le jobbra a hídról, és az oszlopszerű kiugronál másszunk be a víz alatti üregbe. Egy doboz szögét és egy elsősegélydobozt találhatunk itt.

2. A kis folyó végén lévő lépcsőn másszunk ki, menjünk be az ajtón, a lépcső után jobbra, míg egy kisebb terembe nem jutunk. Ugorjunk át a balra lévő faldarabra, és a hosszabb szakaszon nekifutva ugorjunk át az *ogre*-hez (azért nem árt előtte végezni az úrral...). Itt egy rakéta és egy páncél van.

3. A starttól indulva menjünk előre, át az ajtón, majd a folyosón gyalogoljunk addig, míg el nem érünk egy Y alakú elágazásig. Itt menjünk jobbra, míg egy nagy terembe nem jutunk. Az oszlop mellé állva ugorjunk fel úgy, hogy fejünkkel meglokkjuk a fáklyát. Az egyik falon egy ajtó nyílik meg, mely mögött egy sárga páncél van.

4. Az előbb említett nagy teremből menjünk tovább a folyosón. Előbb-utóbb egy kis nyolcszögletű terembe érünk, melynek padlóján halvány **Quake**-emléma látható. Menjünk a teleport mögé, és innen lépünk be a teleportba. A starthely feletti magaslatra kerülünk, ahol egy **Quad Damage** vár ránk.

5. A kijárat teleportjánál (egy kürtön leesve jutunk ide) forduljunk meg, és lőjünk bele a falba.

### **E1M6: The Door to Chthon**

1. A startnál ugorjunk le, majd menjünk balra. A folyosó végén kinyíló ajtón menjünk be, majd induljunk jobbra. A szemközti falon egy titkos ajtó van, forduljunk 90 fokkal balra, nézzünk fel, és lőjünk bele a piros **Quake**-szimbólumba. Ekkor kinyílik ■ jobbra lévő ajtó. Menjünk fel a liften, és a párkányról ugorjunk le az alattunk lévő részre, ahol egy **Quad Damage** van.

2. Az előző titkos ajtótól nem messze van a falon egy másik **Quake**-emléma, nyomjuk meg, és jobbra fordulva menjünk be az ott kinyíló aj-

vábbhaladva elsősegélydobozra lelünk. Kicsit várni kell, míg a lépcső visszamegy, akkor tudunk továbbmennni. Innen egy teleport visz ki.

### **E1M7: The House of Chthon**

Az epizód főellenségének megölésére egyetlen lehetőség van: a felső szinten van három **Quake**-emlémas padlókö. A két oldalsó segítségével lejjebb vihetjük ■ fentről lelőgő oszlopokat, a harmadikkal pedig áramot vezethetünk át a két oszlop között egy rövid időre. Ezt – nehézségi fokozattól függően – esetleg többször is meg kell ismételni.



### **E1M8: Ziggurat Vertigo**

(titkos pálya)  
Ezen a pályán ■ gravitáció nem ■ megszokott lesz, magasabbra tudunk ugrani, a magasból pedig lassabban esünk le.

1. A starthely közelében egy piros ötágú csillag alakú tárgyat találunk (**Pentagram of Protection**), ezt felvéve egy darabig sérthetetlenek leszünk. Ugorjunk be a lávába ■ kis híd mellett, és a híd alatt induljunk a piramissal ellentétes irányba. Egy kis szobába kerülünk, ahol **Quad Damage**-hez juthatunk, a teleport pedig visszavisz a piramis elé.

2. Az ezüst kulcshoz tartozó ajtó mögött jobbra egy teleportot találunk, az a kijárat. Mielőtt kimenénk, menjünk itt balra, és a folyosó vége felé lőjünk bele a falba (valahol a sarokban van ez ■ hely, de meg lehet ismerni, mert különbözik valamennyire a környezetétől). Az így megtalált kis szobában két doboz szög van.

Dino



## 1. epizód – folytatás

### **E1M4: The Grisly Grotto**

1. A starttól előre haladva jobbra és balra lépcső, a két oldalsó falon pedig egy-egy piros szimbólum van. Lőjünk beléjük, mire a plafon leereszkedik egy sárga páncéllal.

2. A lépcsők aljától haladjunk tovább a folyosón, míg egy nagy tóhoz nem érünk. Vegyük fel a védőruhát, és ugorjunk bele a vízbe. Ezután másszáljunk addig ■ labirintusban, míg el nem érünk a tó közepén lévő ezüst kulcshoz (egy állványon van, de olyan magasan, hogy nem tudunk ráugrani a tóból). Ha megvan a kulcs, ugorjunk be a vízbe. A jobbra lévő falon a víz alatt egy barlang van, melyben egy doboz rakétát találunk.

3. Az ezüst kulcs helyéről ugorjunk le és menjünk előre. A falhoz érve süllyedjünk le és ússzunk át az alagúton. Az ajtó után induljunk balra, majd tovább a folyosón. Egy nagyobb teremben két oldalt kis





Ha kedvenc, teli téli lábbeli nevét viselő ismeret(ter)jesztő hetilapom legjelesebb tolnoka nem találta volna fel anno a 'Dizájn Center' c. nagyszabású rovatot, akkor valószínűleg most kénytelen lettem volna én megtenni. Szerencsére most előllok attól, hogy a PCU-érkező levelek mókás díszítőmotívumaival tapétázzam ki az e hóra rendelt két oldalakat, de azért pár frappansabbat azért megosztanék a publikummal. Van például egy arc, aki szerény számításaim naponta legalább három levelet írkal (marha szerencséje van, hogy nem találom a címét, mert a belőlem álló rögtönítélő bíróság rendkívüli megbízottja – aki létszámbírány miatt egyelőre szintén én vagyok – személyesen szállna ki hozzá végrehajtani az ítéletet), amelyek közös nevezője a következő CD Ultrán benyújtott kívánságműsor, különös tekintettel a Mihál Kernal (vagy Michel Kernal? esetleg Mikell Kánál?) által gyártott 64-esre emulátorra. Ő például csinos kis Microsoft-bélyegeket díszíti borítékjait: a 24 Ft-os például Microsoft OEM for Sale-t hirdet; egy másik 24 Ft-os (ah! most látom, hogy 2 centes) In Memoriam Windows 3.1 feliratot hordoz; nem is beszélve a Windows 97 The Future-ről... Sajnos a gonosz stemplis ember mindent lebélyegezte (postafisztán talán többe értenék), mindenesetre a borítékjait továbbítottam a Filatéliai Szemlének. Egy másik delikvens nevét a kicsit túl erőteljesen dizájnolt logo miatt nem tudtam elolvasni, miként a többezer évesre tehető egyiptomi hieroglif kézirattöredéket (háromszög-ó-halálfele-lébszárcsont-söröskrigli-dude-KUSS!) sem – 'Szeretünk CoVboy!'-t viszont igen! Érdeklődnek, hogy milyen nemhez és fajhoz tartozik, valamint hány főből áll ■ kollektíva, mert kedvező körülmények esetén esetleg ide is szívesen kiszállnék (nagyobb létszám esetén némi erősítéssel). Hopp! Megfejtettem a logót! Nem DJ Ahoy, nem is DJ Rudy, hanem DJ Andy! (Esetleg nem nyertem valamit?) Javaslom a DJ-t haladéktalanul BR-re cserélni, mert nemcsak könnyebb kimondani, hanem egyben ihatóbb is. Még folytatnám, de féltő, hogy elfogyanak a hasábk – inkább levelek:



## Gazdasági helyzet

Kedves PCU, Kedves CoVboy!  
Remélem a megszólítás helyes, és mióta leírtam, nem lett a lap neve esetleg PUCU (Personal Utálatos Computer Utlar), és CoVboyt sem rúgtátok ki, hogy helyette Malacka levelezzen, esetleg Tigris vagy Bagoly, a Bölcsek Bölcsé. A mai napom egy erőteljes vizuális élménnyel kezdődött, melyet az 1-es pontban taglalok, és ennek hatására írásbeli morgolódásra ragadtam magam, s egyúttal kérdéseket tennék fel CoVboy-nak, aki, mint látom, igen szereti mélyenszántó mondatokkal visszacsipkelődni ■ elégedetlen népesség apró grafomán szösszeneteit lereagálándó. (Bravó! Megszületett ■ pontos munkaköri leírásom.)

1.) Nahát-nahát! Ma reggel, munkába menet kipillantottam a villamos ablakából, és mit látnak félig begyógyult szemeim: marha nagy állat plakát, két böhöm bilincs van rajta, meg az, hogy ne használjunk illegális szoftvereket, mert 2-5 évig tartó villamos-székekkel büntetendő. (En is láttam, de te félreértetted. Ez azt jelenti, hogy 2-5 évig ingyen utazhatsz a villamoson munkába.) Mondanom sem kell, rettentő módon megijedtem, hamarosan szaladok is megvásárolni minden programcskát, amivel idáig kapcsolatba kerültem. Adjuk csak össze: MS-DOS 6.000; Win 3.1 6.000; Win95 20.000; WinWord 2 40.000; Winword 6 40.000; Excel 30.000; Corel 5 60.000; Norton Commander, utility, játékok, apróságok – sokezer. Cak-pak 202.000+sokezer. Hát csokorom. Ebből a lóvéból egy 133-as Pentiumot össze lehet kapirgálni. Lazán. Namámost! Három évvel ezelőt vettem meg a gépemet, ami akkorajt igen szerénynek minősült (286). Három évi pofozgatás, toldozgatás-foldozgatás után most van egy 100-as Pentiumom, 16MB RAM, stb. stb... És akkor elmondhatom, hogy...

... ha a mai magyar átlagfelhasználót tekintem (aki kizárólag hobbiból tart gépet), akkor elég jó helyzetben vagyok;

... ha a mai hardverkövetelményeket tekintem, akkor van egy éppenhogy középosztályú masinám, amin minden eldöcörészti. Nézzük tovább családós ember vagyok, X éves, van egy 1 éves fiam, van feleségem állásom. Komoly 14 ruppót keresek bruttó havonta, ami annyit tesz, hogy családi pótlékkal együtt (komoly lövé: 2.750 Ft, ebből már egy gyereket el lehet tartani!) (Kis pénz ugyan, de ■ kis pénz is öröm, ha kicsi is) nettó 31.000 pénz. A nejem jelenleg 13.000 pízét kap, amiből hamarosan csak 9.000 lesz. Ezeket összeadva a család havi nettó 44-ből él. Úgyebár kaja, rezsi, pelenka, marad vagy 5.000 Ft. Hát ebből vegyek én egy jogtiszt szoftvert. (Itt most egy nagyszabású felfedező út leírása következik, amelyben hosszas küzködés a Jó elnyeri jutalmát, vagyis sikerül kikapcsolnia a Winword magyar spelljét. A részleteket majd egy CD Ultrán esetleg megtaláljátok – hacsak közben meg nem filmesíti a Buena Vista.)

Szóval az árak! Mit mondhatnak? Nem ismételném meg Márkus László régés-régi ka-

barészerepét, ■ „Mi kerül ezen x forintba?” címűt, ahol darabokra verte vadonás új foglalt. (Aki nem látta nézzzen utána. Klasszikus darab, történelmi értékű előadás volt.) Számoljunk már egy kicsit. Van ugye egy szoftver, ami nagyon jó, nagyon szép, sokak szeretik használni, legyen a neve Xprg. Ezt egy cég gyártja, a neve Mikro\*\*\*T. Tegyük fel, hogy két kemény éven át fejlesztik a progit. Ez alatt az idő alatt teljesen ebből él ■ cég (illetve tekintsük úgy, hogy felvettek 2 millió USD (amcsi ■ vállalat) hitelt a fejlesztés időtartamára, és ebből fizettek mindent és mindenkit, az energiától ■ budipapírig (bocsi, ott bide van, bár ■ vizes sejhajukat csak megtörlük valamivel) (Hát ahogy én ■ amerikaikat ismerem, valószínűleg a kezükkel, mert különben mire használnák ■ kézszerítőt?) és ■ vezérgazdától a takarítótól). Szóval a két év alatt mindenki rendesen felvette a fizűját, nem koptott fel az álla senkinek, főleg az igazgatóknak, Will Rates-nek nem, aki ezalatt ■ totál távirányítású házában tengette rém unalmas napjait ■ szöke-barna-fekete bombázók karjai (lábai) között. Bár lehet, hogy a bombázókkal kapcsolatos igen kellemes tevékenységet tevékenységet is automatizálták, és csak egy gombnyomás az egész, neki nem is kell semmit tennie. De akkor mi benne a ráció? (Talán a gomb.) Na mindegy. Nos a szoftvert piacra dobják, igaz, hogy még nincs egészen készen, de szorított ■ cipője, ■ határidő, kerül amibe kerül, jó ez így a hülye felhasználóknak, ha kell úgyis megveszik, ez lesz ■ divat meg a fél szem, legyen az ára mondjuk 200\$, ami nagyon olcsó ár, ahhoz képest. Hogy mihez? Hát ■ többihez! Na. Vegyük úgy, hogy az egész világon összesen csak 500.000 magánszemély, cég, vállalkozás vásárolja meg ■ szoftvert. Gondolom, csak úgy minden információ nélkül, hogy ennek legalább a 20-szorosa a most működő PC-k száma a világon. Oszttunk-szorunk, és kijön, hogy 100.000.000\$ bejön. Ebből ugye minusz a költségek, ami 2M\$+a kamatok még 2M\$, marad 996M\$. Engedj, ennek a felét elviszi mindenféle adó meg vám, mert Willék úgy gondolták, hogy ezt ne ■ mezei felhasználó fizesse meg (ami egyébként gondolom nem így van). (Zárójelben az igazság, bár ■ bortól megkülönböztelt, hogy nincs benne vigasz. Természetesen ■ vámot is ■ fizeted minden import árnál, benne van a kiskerárban.) Marad ■ cégnek tisztán 498M\$. Hát ez bizony rablás, kapitalista, imperialista kizsákmányolás a javából. És még az is valószínű, hogy ennek a tisztá haszonnak legalább a felét Willy teszi zsebre. Szegény!

Kérdés: Magyarázzátok már meg ennek a sok (magamat is beleértve) menfális sötét-ségben tepsedő billentyűkoptáló, monitorfitter-arcú, botkormánytépő-egérnyomogató-kezü, pixelretapadó-szemű, SoundBlaster-GravisUltraSound-füti, Microsoftrészter-lek-agyú PC-büvívő flúgosnak, hogy mi kerül ezeken a k\*rva szoftvereken ennyi forintba????!!!

2.) (Itt megint nyisszantok meg, mert ebben a pontban Win'95 címszó alatt ugyan, de ■ CD Ultrán levő játékok minőségének

boncolgatása következett. A Graitt leszámítva egyik sem felelt meg a magas elvárásoknak. Az – idézem – 'jó! Lenne, ha tudnék angolul.')

Kérdés: Valami normálisat nem lehetett volna – a CD-re rakni? Pl. Quake-demo, stb. Vagy valami olyan, amihez nem kell atomerőm, és hálózati is működik, Billi nélkül.

3.) Jó ez ■ CDU! (Már megint...) Csak legalább a sok scene mellé mellékelte volna valami röffenést, hogy mi kell neki (V86 mód, vagy nem, EMS vagy nem, SB vagy csak GUS, ...). Ne nekem kellene 150-szer bootolni egy nap, mert az egyik ilyen, a másik olyan. Ha azokat ■ sz\*r scenet exe-kei leha gyátatott volna, amiből ugye mindenütt ugyanaz van, ki is fért volna ez az apróska info. Nameg, amelyik kajából, hogy nincs GUS. Mert nincs! Nekem nincs! Legalább zene nélkül elindulnának, de nem! No GUS, no GFX! Fuck it! Meg GUS patch editor. (Itt némi gargalizálás és vulgarizálás következik ■ patch magyar négybetűs hasonhangzatairól – ezt kihagyjuk, hátha a nagyid is olvassa.) A képek viszont jók. Csak valami adultabb is kerülhetett volna rá, mondjuk valami kódcskával, hogy ■ 14 éven aluliaknak se legyen nehéz feltörni. Meg ez a sok zip. Ráírhattátok volna, hogy ■ CD zip-zárás. Csomagolok, csomagolok, teljesen be lehet csavarodni. (...)

Kérdés: Nincs, illetve egy ponttal feljebb. No comment. Nem veszek több CD-t. Sokba kerül és kevés értelme van.

4. A játékokról. Az árákkal kapcsolatos fenn tartásaim itt is érvényesek. Hol tudna kifizetni egy kispénzű felhasználó 6-12.000 zsetont egy játéknak? Még úgy 3.000-t ki tudna nyögni az ember egyszer-kétszer egy évben, na de ilyen sokat? Mire fel? A lemezek tele vannak audio trackekkel, ■ játékok meg alig pár száz megásak. Nézzük például a Z-t. Mondja a haverom, hogy most törte le vinciére az egészet, animációkkal meg mindennel együtt, 360 mega. Úgy áradoztak erről ■ gémről, mintha ez lenne a programozás csúcsa. Na most nekem egy olyan feltéremem van, amiben nincs animáció, teljesen le van bontva. Igaz, hogy így nincs sok értelme, azonkívül, hogy gypáljuk ■ gépet. Bár ez sem nagyon sikerül, mert már a második bolgő 3. pályáján nem tudok továbbmenni. Mire egy szírsz\*r light tankot felzavarok a második sorban levő területekhez, addigra ■ gép már hármát küld ellenem, holott kapásból ugyanannyi területre van, mint nekem. (Na most akkor ki gypál kit?) Biztos infarktust után kapja ■ százalékokat a Bitmap Brothers. A grafika meg egy csúcs. A sok dicséret után azt gondoltam, lesz olyan, mint a Warcraft II., vagy még jobb. Hát leültem volna, ha már nem ülök, amikor megláttam azokat a légyipiszkolót a képernyőn.

Kérdés: Te CoVboy! Már több újságban olvastam a leírásokat kreáló emberkektől, és ez rátk is igaz, hogy nálatok mindenki mindent hardban játszik, cheat nélkül? És vették a gépet mindig? Te, ■ haverokkal mindig csak nézünk, mint a moziban, hogy azt írják: jó ■ játék, csak mikor hardban elfogy-nak az ellenfelek, és ott állunk, mint egy isten... Meg a Tie vadásznál ■ \*\*\* (Magyará-

zat következik ■ csillagokra. Márcsak azért is, mert ■ Kuncsi azt mondta, hogy \*\*\* megénekel valamelyik \*\*\* levelezésben. Ez úton is köszönöm, hogy jobb dolga híján velem foglalkozik, és mellesleg jelzem neki, hogy nem én csillagozgatok ki teljesen feleslegesen ■ újságok nevét, hanem a PCU főszerkesztője.) első számában: „Hát amikor már csak én meg Darth Vader maradtunk...” Na né! Ez ki van csukva. Nem hiszem el. Habár ha minden nap csak 8 órát játszotok, már jó nagy gyakorlatok lehet. De akkor is. Pl. Quake night-mare üzemmódban. Játszd már végig cheat nélkül, elvérés nélkül. (Nem vállalom. Egyébként minek kellett volna a CDU-ra Quake-demo, ha már egyébként is van neked?) Vagy a Tie vadászt, pajzs nélkül, örkélet nélkül, örkölőszert nélkül. Szupermen játékosok rulez Budapest, csak mi vagyunk ilyen bénák vidéken?

5.) Ja! Herótom van attól, hogy Magyarország nem áll másból, csak Budapestből. A többi hely az pusztá. Figyeljete! Nézem a tévét, reggel is, este is orba-szajba csak a bp-i hírek, hol-mi lesz, milyen ■ közlekedés, esik-e vagy fúj, milyen utak vannak a nagy faluban lezárva, stb. Mit gondoltok ott Pesten? Hát Budán? Azl ■ másik 8 millió ember, aki nem ■ fővárosban lakik, szerintem k'rvara nem érdeklik ezek az információk. Maximum azt a kis százalékokat, aki oda jár dolgozni, vagy arra visz véletlenül az útja. És mindenkinek ezt kell hallgatni meg nézni az országos médiákban. Pihá! Mindegy, a magyar tévé úgyis egy nagy sz\*r. (Na és ■ Dallas?! Hétvégen sincs egy normális film se, délelőttönként hol vernyákolnak benne, hol meg a papok butítják ■ népet. Ez kell a magyaroknak! Nagy büdös demokrácia. Én demok, neked meg rácia.

6.) Befelezem. Eleget írtam már, bár még lenne mit-kiit pellengérezni egy kicsit. Az újságotokkal kapcsolatban totálisan egyetértetek Pados Ferivel, végre egy normális ember, aki bekerült ■ levrovba, és csupa-csupa igazat (nem jót, nem szépet) írt benne rólatok, és minden másról. Ha ismerném, megszorogattam volna a kezét ezért a levélért. Neki kéne itélni az Építő Jelleű Kritikáért Járó Nagydíjat.

Na viszony látsra. Üdv ■ csapatnak, neked pedig legendás CoVboy bátyuska (megmondom őszintén, hogy mielőtt a PCU/CDU-t nem kezdtem olvasgatni, nem tudtam azt se, hogy ■ világon vagy, ugyanis soha nem volt a kezembem egyetlen CoV újság sem!!! Ismeretlen volt előttem legendává cseperedés mikéntje, hogyanja és főleg miértje. De tényleg, jó stílusod van, remélem megmaradsz ■ PCU-ban levrovosnak) külön kíváncsi, hogy mindig teli hűtő közelében lehessél. Na Pá: BEN

ui.: Azért nem írom le a rőndös böcsületes növmőt, nehogy a szoftvergyőőség megállagasson egy csokor házkutatási parancsai a kezében. Még bevinnék a yard-ra azért a 30 lemezért amim van, aztán megszoftverkednének. Még jó, hogy hard-



verrendőrség nincs, mert azok hard-vernék. Elnézészt a bizalmatlanságért, de ez van. Itten minálunk a tanyaan (Borsod megye Miskolc Ruzsai) mán csak ez járja.

Húha! Ennyi negatív érzést egy ilyen kis levelezőlapon! Hát ■■■ mindenképpen segíteni kell. Pontonként.

1.) Plakát-téma: na igen, én is láttam egy párat ebből ■■ nagyszabású alkotásból. Ez csak egy reklám. Propaganda. Hát Sharon Stone mondjuk jobban tetszene Éva-kosztümben, de attól függetlenül, nem nagyon érdekel, hogy mivel ragasztgatja tele a várost ■■ Europlakat. (A plakátot látom, de le lehet benne a Juro, ha egyáltalán úgy kell ejteni... ha egyáltalán ejteni kell, és nem felgyújtani...) Gondolom ez is csak egy reklám, majd biztos eljut ahhoz, akit illet. Láttam már olyat is, amikor ■■ kellemes kis lábakkal rendelkező lányka citromszínű kosztümben vonat-ra száll, és az észrevétlen biztonság neki. Nyilván arra gondolt, hogy vékony betét-lel nem esik be ■■ vonat alá. Mondjuk nekem is jó lábaim vannak (már amennyiben elvisznek oda, ahova éppen megyek – bár tegyük hozzá, hogy nem mindig) és talán karácsonyra lesz citromszínű kosztü-möm is – de én már csak megmaradok a vastag betét-nél! Vagy ott van például ■■ Milky Way. Nahát! Méghogy Milky Way! Ez engem nem érint. Maximum a Holsten-plakátot olvasom el, mert ezzel a márká-val van közös platformom. Ennyit a plakátokról.

Javasolom, ne csinálj problémát magad-nak abból, hogy mennyibe kerül mond-juk ■■ Winword, ha úgysem veszed meg. Nézd ■■ dolgok pozitív oldalát: mennyi pénzt megtakarítottál, hogy nem vetted meg! Jó, persze, ez nem szép dolog, de ha már megemlítetted ■■ kis konfigurát, akkor – ha darab-darab alapon nézzük – a szoftver is pont olyan, mint ■■ hardver. Az alaplapodért, ■■ RAM-jaidért és a többi ketyerédért is fizettél, akkor valahol logi-kus az az elvárás, hogy fizess azért is, ami életet lehel beléjük. Az meg megint egy más kérdés, hogy hardvert nem le-het másolás útján szerezni. Illetve lehet, csak nem kifizetődő.

Sajnálats módján, nem tudok segíteni családod jövedelmi viszonyain. Azonki-vül nem én vagyok ■■ pénzügyminiszter. (Most, hogy már mindent eladtak és alig lehet lopni, most már nem is akarok. Csak azért, hogy anyámat szídják?) Nem én találtam ki ezt a gazdasági rendszert. Nem az én ötletem volt ez az eurázsiai beren-dezkedés, európai árrakkal és ázsiai ke-resetekkel. Arról pedig mindenki sírdogál-hat, akár a Pentiumja mellett is, hogy mi-lyen kevés ■■ pénze – mint tudjuk, ■■ egy szabad ország. Kellemes szomorkodást. Figyelemre méltó az eszmefuttatásod a teljesen fiktív Mikro\*\*\* gazdasági mű-ködéséről. Azt azért javasolom, hogy ha valamilyen kis hirdetés lookingol for bu-si-ness consultantot vagy marketing (esetleg marketgatyá) manager assistant-ot, akkor oda te ne jelentkezzél, mert ke-vés sikerélményed lesz. A választban majd meglátod, hogy miért. Mr. Rates-től meg nem kell sajnálni ■■ kis házikóját, ügyes gyerek az. Húsz év alatt eljuttot a garázsából ■■ villág leggazdagabb embe-rének szerepéig. Annak idején ■■ ő cuc-ca volt ■■ legjobb. Aztán már nem volt (nincs) alternatívája. A mesterséges ke-reslet szítása bármilyen profitorientált szervezet saját érdeke. A saját magát szí-tó kereslet pedig álmainak netovábbja. A pénz pedig teljesen relatív dolog: ha ■■ kell adni, akkor ■■ szemérmetlen rablás, ha bejön, az természetesen tisztas kere-set. A kapitalizmus már csak ilyen. Per-sze azt tegyük hozzá – mint ■■ válaszból is kiderül – hogy ■■ vételár nagy része nem ennél a képzeletbeli cégnél csapódik le, különösen nem ennél a képzeletbeli úri-embernél, aki talán már rég ■■ tulajdo-nosa, hanem 'csak' elnöke a cégnek.

Azonkívül meg nem élvezi ennyire a gaz-dagságát (a marháját), inkább halmozza tovább. Féltreértés ne essék, nem akarok én ■■ ördög védőügyvédje lenni – Wow! Milyen jó kis hasonlat! Fel is irom vala-hova. Vagy ■■ pocimra tetováltatom ■■ Gettoval. Voilá! A hasonlat hason lett. Jaj. Bocs. –, csak pontosítsuk ■■ dolgokat. Válasz: Egy olyan szoftvernek, mint ami-ről te beszélsz, kábé úgy képződik ■■ ára, hogyaszongya: ■■ vállalat működési költsége (vezérgazgatótól ■■ budipapirig) + előállítási költség (mármint ■■ szoftveré) + tisztas haszon + szállítási költség ■■ nagykereskedőig + nagykereskedő tisztas haszna (benne az ő saját működési költségeivel) + szállítási költség a nagy-kereskedőtől ■■ kiskereskedőig (benne ■■ szállítói működési költségeivel) + vám + kiskereskedő tisztas haszna (benne az ő működési költségeivel). Nyilván minden vásárló számára boldogság, hogy ennyi embert eltarthat. Ha még nem lenne elég boldog, akkor még erre kifizeti az ÁFA-t (a lánc összes emberének a működési költségére és hasznára, alles zusammen), merthogy ■■ államnak is vannak műkö-dési költségei. Nna. Ez kerül ezeken a szoftvereken ennyi forintba. (Csak tud-nám mit tanítanak ■■ kereskedelmi főis-kolákon négy évig, ha en ezt egy fél perc alatt kiokumultálam?) Egyébként nekem is megmagyarázhatná valaki, hogy mi kerül ezen a bármín bármennyibe?

2.) Hát ■■ CDU-n levő játékokhoz nem tu-dok különösebb hozzászólásokat tenni. Én mondtam a Lajosnak, hogy inkább tegyen fel egy teljes Z-t vagy Red Alertet, de nem hallgattok rám...

3.) A demokai kapcsolatban annyit tu-dok mondani, hogy az valószínűleg nem véletlen, hogy ha egy zenét GUS-ra írtak meg, és – teszem azt – ■■ beeperre. Ha pedig zene nélkül nem hajlandó futni egy demo, ■■ csak ■■ készítőik ambícióját dicsér-heti, ugyanis egy épkezláb demonál szin-terem alapkövetelmény, hogy a zene és a grafika kölcsönösen kiegészítse egy-mást. Az eltérő konfigurációs követelmé-nyek pedig talán abból adódnak, hogy ■■ demok készítői a Lajos elfelejtette előre tájékoztatni arról, hogy egyszer majd sze-retné egy CD-n csokorba gyűjtve megje-lentetni a stuffjaikat, ők pedig sajnálats módján nem szabványosították őket. Meg-ol-dás: minden nap csak egyet nézt meg, és akkor nem kell 150-szer bootolnod. A zípár jó kis szövecs volt, ■■ problémákat viszont ezzel kapcsolatos nem értem. Persze az is lehet, hogy tényleg hatalmas képzelőerő kell ahhoz, hogy miért is vol-tak tömörítve a file-ok...

Válasz: Igazad van. Tényleg marha sok-a került a CD Ultra. Legközelebb inkább vegyél 5-6 doboz cigit. Ahhoz nem kell GUS.

4.) A játékok árával kapcsolatban id. eszmefuttatásomat fentebb (árképzés: miért fáj neked, hogy mennyibe kerül, amikor úgysem veszed meg őket; stb.). Ezzel kapcsolatban azért még megjegyzendő, hogy az erős verseny miatt egy játékfel-lesztés sokkal nagyobb lutri, mint mond-juk Mr. Rates boltja. Marha nagy lövét le-het bujni vele, és a kifizetési idejük is csak maximum 5-6 hónapra korlátozódik. Ha a Z-nek szerinted ■■ animációk hiányá-ban szerinted nincs értelme, akkor jel-zem, hogy az animációkkal se lenne, lé-vén azok látványelemek.

Válasz: Az, hogy a t. cikkiről minő módon magasztalja játékosai képességeit, ■■ ő dolga. Messziről jött cikkiről bármit mond-hat. Nagyképűnek lehet lenni, az ingyen van. Én részemről nem nagyon szeretek olyan játékkal játszani, ahol állítható ■■ nehézségi fokozat. ■■ kábé olyan, mint-ha ■■ magyar labdarúgó válogatott úgy játszana vb-selejtezőket, hogy ■■ ellen-fél játékosainak bekölik a szemét. (Bár ahogy így elnézem őket, ■■ ■ Medium fo-kozat. Az Easy-nél le kéne vágni ■■ konkur-

rens játékosok lábát is, Beginnerben pe-dig már ■■ mérkőzés előtt halomra lőni őket...) A cheatek pedig nem véletlenül keverednek bele ■■ ügyességi játékokba: ■■ készítőik teszik bele őket maguknak és a tesztelőnek. Az ok kézenfekvő: ők sem tudják végigjátszani másképp.

5.) Puff! Nem én találtam ki ■■ lokálpatrio-tizmust se. De ha már itt tartunk, akkor szívesen elcsereálném veled a fővárost egy szolid kis tanya-ra, ahol csendesen eltengődnék néhány jó és kutya társasá-gában, nem robbanna félóránként egy kéziránát, és nem kéne néznom, ahogy ■■ a sok lemming nyúlszög, tolong, hőm-pölyög, meg ilyesmi. (Ja, most látom, hogy Miskolc. Vissza az egész, arról szó nem lehet!) A közszolgálati tv adását sem én szerkeszttem. Nagy szerencsére. Előbb-utóbb ■■ Van Damme-rajongókat az örületbe kergetném ■■ non-stop Scorsese-filmekkel, amit csak néha szakít meg egy-egy Tom és Jerry...

Válasz: Negyvenkettő.

6.) Egyetértünk. Pados úr levele nem vé-letlenül került ■■ levelezésbe. Na, iszonyt látásra. Egyébként őszintén szólva én sem tudtam róla, hogy leg-endáv cseperedtem. Nem akarok legenda lenni, azok gyorsan halnak. A teli hűtőt köszönöm, bár jó lenne, ha intéznél egy olyat, ami nem ürességgel van teli, mint például az itteni.

Üi.: Nyugodtan leírhatod volna a rendes becsületes nevedet is. Ha ugyanis lett volna a kezdetben egyetlen CoV, akkor tudhatnád azt is, hogy a 'szoftverrongyó-s' nem fog meglátogatni egy csokor házkutatási parancsral ■■ kezében, több okból sem: egyrészt ilyen jogkörrel Ma-gyarországon csakis a rendőrség rendel-kezik (a BSA maximum csak kezdemé-nyezheti ■■ eljárást, feljelentés útján); másrészt – mint ahogy azt a szervezet egy képviselője is nyilatkozta – nem foglalkoz-nak magánszemélyekkel, azon egyszerű okokból, hogy

1.) még véletlenül sem tudnak többszáz-eret embert ellenőrizni; 2.) ha tudnának is, úgysem lenne semmi esélyük (mire megjelenik a rendőrség, el-tűnik a bűnjel, és bizonyíték híján kény-telen lennének jogos felháborodásodban beperelni őket rágalmaszást); 3.) ha lenne is esélyük, akkor sem lenne értelme foglalkozni veled, hiszen úgysem tudnának semmit behajtani rajtad, arról már nem is beszélve, hogy egy évekig hűzódó per költségei a sokszorosát ten-nék ki ■■ bírságnak, amit mondjuk a Win-worddért kiszabhatnak rád.

Fenti okok miatt a BSA kizárólag olyan nagyfelhasználóknál próbálkozik (mert-hogy azt csinálják), ahol van valami cseppnyi esélyük az eredményre. Így te-hát a velük kapcsolatos paranóliádat nyu-godtan sutba vetheted. Mint ahogy a töb-bi is. Próbálgatni örülni annak, ami van. (Tisztelt Publikum! Elnézészt a túlmérete-s levélért, de az írója egyszerre dobott fel egy csomó olyan témát (árak, Windows, CDU, BSA, stb.), ami a levelek 70-80%-ban szintén előkerül.)

## Tóksó

Nem tartom szerencsés ötletnek ezt a 'pont-venesnyit' a szerzők rangsorolására. Össze-hasonlítani azonos tartalmú témájú cikkeket lehetne. Ennek ellenére nem aratna nagy sikert, ha a következők szám egyetlen játék leírását tartalmazná 21 változatban. No, de ez nem is lényeges. Sokkal nagyobb gon-dok is vannak. Az utóbbi időben nem érke-znek meg a nyeremények, holott a nevem szerepelt a nyertesek között. Nem tudom, hogy a postások nyúlják-e le, vagy nem is postázzátok (pl. azért nem, mert Ti sem kap-játok meg) ■■ szponzoroktól felajánlott nyere-ményeket).

HIRTH TIBOR, Bácsalmás

Én sem tartom szerencsésnek, baklövő-

sei mindenkinek vannak. (Azt meg kültő-nösen nem, hogy valamilyik marha ki-nyomatat engem elsőnek.) A 21-féle játé-kleírás viszont kitűnő ötlet, mindenképpen felhívom rá Lajos bátyó figyelmét. 'Az el-tűnt nyeremények esete' jó kis cím lenne Erle Stanley Gardnernek, de a Lajosnál kizárt, hogy ne adná fel őket. (Nálam épp ■■ ellenkezője lenne igaz...) O mindent marhára úgy csinál, ahogy azt mindenfé-■■ jogszabály meghatározza. Közjegyzőt hív, meg ilyenek. (Egyébként ezért szo-kott átvételi elismervényeket küldözget-ni (néha utólag), mert arra is van valami jogszabály.) A dolognak mindenképpen utánanézetek a postán, az emulátorokról szóló cikk iránti igény pedig ■■ megfelelő embernek továbbítva.

Miért kell az embert ijesztgetni!? He!? És még egyszer he!? (?)! Már éppen kezdem magamat nyugtatgatni, pedig a posta szín-vonala elég sokat romlott. Tudom, erre azt szoktak mondani, hogy egy postának nincs színvonala, hisz a leveleket nem te írod (mér' nem?!). (Hát erre csak egy Moldova-idé-zettel tudok válaszolni. Az igazságügyi El-memegfigyelőben (vagy valami hasonló-ban) egy rendőrnök megtetszik az egyik 'megfigyelt' olasz pulóverje, és meg akar-já venni 20 forintért. Válasz: 'Százados elvtárs, én bolond vagyok, de nem hű-lye!') De nem is kerül bele mindegyik a pos-tába és valamilyen szempont szerint válo-gatni kell őket. Na, ez a színvonal romlott, mert nem hiszem, hogy ennyire változik volna a levélírók. (...) Szóval ott tartottam, hogy már Uborka is panaszkodott, hogy nem volt valami nagy ■■ keret, amiből válogatni lehetett volna. Hát az ilyen panaszkodjon csak, aki nem képes egy szót sem megje-lenteni a melléklettel (sőr) megjelent leve-lemből, pedig igazán szép hosszú volt. Az Uborka engem bojkottált, pedig ■■ levél meg-érkezett, mert Hacker informált. Azért kíván-csi lennék, hogy miért lett a fenekéhez illesz-tve a Martens. JIM BEAM, Nonamefalva

A levelek kiválogatásának szempontjából én elsősorban tudományos szemponto-kat követek. Vagyis ami ■■ kezembe kerül. Esetleg bekerülhet olyan is, ami valami jó kis kérdés tartalmaz, építő jellegű kri-tika, poén, vagy egyszerűen csak vála-szolni akarok rá. Tudomásom szerint Uborka hátsó fertályá azért találkozott ■■ legjobb cipőmárkával, mert mostanában a Lajos változó korbá került: morózus hangulatba ringatja magát, ha valamilyik alkalmazottja még véletlenül sem azt csí-nálja, amit világosan megmondtak neki, ráadásul papírra leírva ■■ kezébe ■■ nyom-tátok, hogy legyen mit olvasgatnia ■■ lakás legkisebb helyiségében vagy a fürdőká-d-ban. Ezt nevezhetjük személyi kultusznak is, de erre is van egy idézetem, a válto-zatosság kedvéért a 'Ponyvaregény'-ből: 'Az én boltomban senki nem nyírtat ki senkit. Kivéve engem és Zedét.' Lehet, hogy erről Uborkának más a véleménye, de még mindig jól járt, hiszen nem is ta-lálkozott Zeddel. Arról már nem is beszél-ve, hogy szerintem azért annak ■■ Mar-tensnek még lenne némi dolga...

(Mivel én láthatóan nem bojkottállak, jó lenne, ha alkalomadtán elküldenéd a mel-lékletet ehhez a levélhez is. Vagyis most azonnal.)

A következő CD Ultrát két verzióban kell megjeleníteni: Adult és Children. Aki beküldi a személyije fénymásolatát, melyből kitű-nik, hogy >18 year, az megkapja az egyik variánsát. Aki nem, annak jut a V2.0. Így mű-ködik ez a BBS-ekkel is az USA-ban.

Az utóbbi állításban én ugyan némileg ké-telkedem, de mindenképpen megemlítem ■■ Lajosnak, hogy ■■ nép nagy része adultságokra vágyik ■■ következő CD-n. Lehetne a címe mondjuk Pornó (Interak-tív Nénikkel) Ultra. Azt meg nem tudom, hogy ezt hogy fogjuk rövidíteni, de biz-tos lesz valami nagyszabású ötletem erre is. Te meg jó lenne, ha azonnal visszaad-nád apádnak ■■ személyijét.



# ELŐSEGÉLY

## AH-64D LONGBOW

Töltsük be egy szerkesztőbe a 'ca.ini' file-t, és keressünk rá a 'cheats' szóra. Itt található a következő két sor:

- Infiniteammo = 0
- Invulnerability = 0

Az egyeseket 0-ra állítva végtelen lövedékünk lesz, illetve sérthetetlenek leszünk.

## AFTERLIFE

A játék közben bármikor beírhatóak a következő cheatek:

- \$@!: 10 millió pennyt kapunk. Maximum ötször használható.
- SAMNMAX: Háromszor egymás után kell begépelni (csupa nagybetűvel) a titkos 'rossz dolog' előhívásához.

## COMMAND & CONQUER - COVERT OPERATIONS

A játék közben használható kódok:

- BLASTUM: Végtelen mennyiségű csapat
- ZESIR: Sérthetetlen csapatok
- BIGREEN: Végtelen mennyiségű pénz

Tegyük be meghajtóba a küldetések CD-jét, és indítsuk a játékot a következő parancssorral:

c&c funpark  
Ekkor új játékot kezdve dinoszauruszok ellen harcolhatunk.

## DEADLOCK

A cheatek engedélyezéséhez a 'Ctrl'+F1-et kell megnyomni, ezután a következő kódokat használhatjuk:

- MAKE IT SO: Kapunk 5000 pénzt, valamint százat mindegyik erőforrásból, amivel rendelkezünk a területeiden.
- FRODO: Az aktuális kutatás befejeződik.
- GHOTI: Mindegyik területünkön maximális lesz a populáció.
- TOUCHE: Megnézhetjük bármelyik animációt a programban.

## DEATH RALLY

A verseny kezdetekor lehet beírni a következő kódokat:

- DRAG: Végtelen mennyiségű turbo boost
- DRUG: "Gomba-mód"

## FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

A pályakódok (easy/medium/hard nehézségi fokozat)

- küldetés  
J3NHHFC57BDVSP2 / J41HHFC51BDRT31 / J5JHHFC56BD7SP2
- J371HNC7TBDVQS1 / J911HNC7UBDRRGQ / J531HNC7RBD7QU1 (S.America)
- J7HIF3C8PBDV1T1 / JSPHV3C9NBDRRORQ (Arms Running)

J6KPC3CTLBDVVOI / JKL953CQ1BRU5A / JQVPVBCQCB7VJA

### 2. küldetés

J699C7CSOFDFS4A / JPB9S3CTOFDBSC1 / JQ89VBCBFDNTK2  
JEH9H3COKFDFQ5Q / JCB9TVCU6FDBQ5A / JS19S7CUCFDNR4Q (S.America)

JQJOA3C1KFD1O1 / JF8PTJCOHFDBO02 / JS49SFCUKFDN151 (Stealth Down)

### 3. küldetés

JQ98BACKNJCFST2 / J14GRQCJ4JCBSRA / JVAPTMKONJCNTB1  
JUROBMCCMOJCFRPA / IQ5ORMCKHJCBQ32 / JOPORQCINJCQJA (Panama Canal)

J114BMCO2JCRFPA / JVDORMCJJCBO22 / JJO8RMCKRJCNOQ1 (Canal Crisis)

### 4. küldetés

J17KBNCANAFS4A / J1ODKRNCPNTABSM2 / JJ6ORNCMQNANSO1  
JOT4BNCCLNAFRHQ / IK54RNCBGNABRIQ / J1VKNRCOMNANRKA (C.America)

JO3KBNCENNAFIPQ / IBB4RNCAUNABIRQ / JKT4RNCAENANO4A (Recapture Town)

### 5. küldetés

JJO4BMSGUREFTF2 / IE9KRMSC1REBTK2 / JNU4RM4CARENTD2  
J1LKBND4EREFQ32 / L5EKRMMKRRREBQ71 / JALKRPKHLREN11 (Eastern Europe)

J1Q4BMD9FREEFOOQ / L624RML2SREB1K1J / DS4RMT2KRENO41 (Escort Convoy)

### 6. küldetés

J15KBNT8EVMFSU1 / L8K4RNT4EVMBTK2 / JCT4NT56VMNTD2  
JKDKBNTRLVMMFRF2 / LUF4RNT7QVMBRE1 / JH9KRNT7PVMNQSA (Middle East)

JK14BNTT6VMFOO1 / LIER4NT96VMB171 / J13KRNT)QVMNOPQ (Rec.Territory)

### 7. küldetés

JNEKBNDT336FT4Q / LNOKRND9336BTKQ / J12K4RND9736NSHQ  
JMO4BNDUB36FQS1 / LF9KRNDQB36BQRA / J12QKRNDQF36NR31 (Middle East)

JPHKBND0936FOO2 / K7JKRNDST36D172 /

142KRND9SV36N17A (Oil Dispute)

JOJ4BNDIR36FU41 / KTO4RNDU136BVJA / 1734RNDUP36NV21

### 8. küldetés

JO4KBNDIT66FSHA / KSE4RNDUK66BTIQ / 19R4RNDUJ66NSA2  
JDTTKBNDK466FQBQ / KOG4RND0166BRNA / 1REKRNDON66NRCA (S.China Sea)  
JGT4JNDPJ66F11A / KAN43NDIU66B11Q / 1R9\$3ND1166N1DQ (Piracy)

## GEMSTORM

A 'gemstorm.ini' file-ban a 'cheatpassword=' után írjuk be a Jewels szót, így játék közben használhatjuk a 'Shift'+L-t szintugrásra. Hasznos lehet még a 'Shift'+G kombináció is.

## HARVESTER

A játék közben bármikor begépelhetjük a cheat-kódokat:

- NICK: Maximális egészség
- RUCE: Sérthetlenség
- DUSTIN: Ugrás az 1. szintre
- BOSTON STRANGLER: Ugrás a 2. szintre
- HELTER SKELTER: Ugrás a 3. szintre
- CHARLES MANSON: Ugrás az utolsó szintre
- MURDERER: Extra puskák
- SON OF SAM: Extra tárgyak

## LEMMINGS PAINTBALL

A Fun fokozat pályakódjai:

- 0.0440650795
- 0.0440650987
- 0.0440650923
- 0.0457428331
- 0.0457428267
- 0.0457428459
- 0.0457428395
- 0.0508021867
- 0.0508021803
- 0.0508021995
- 0.0508021931
- 0.0524799339
- 0.0524799275
- 0.0524799467
- 0.0524799403
- 0.0038521963
- 0.0038521899
- 0.0038522091
- 0.0038522027
- 0.0055299435
- 0.0055299371
- 0.0055299563
- 0.0055299499
- 0.0105892971

## MEGARACE 2

A program a következő paraméterekkel indítható:

- SPEED: Gyorsabb lesz az autó
- MONEY: 99999 pénzt kapunk
- MAP: A teljes térkép látható lesz

- CHEAT: Cheatek aktiválása, de nem feltétlenül van rá szükség
- GAME: Nem lesz intro

Ezeket kombinálni is lehet, 'Space'-szel elválasztva többet is egymás után lehet írni.

Pl.: megarace money speed

## MISSION FORCE: CYBER-STORM

Töltsük be az egyik kimentett állást (.cbs ■ kiterjesztése) egy hex-editorba és a 7103, 7104 és 7105 helyeken levő byte-okat írjuk át FF-re, így 16777215 pénzünk lesz.

## MONSTER TRUCK MADNESS

A Highland Rally pályán egy focipálya van valahol, melyen az ott található labdával még játszani is lehet.

## PRAY FOR DEATH

Ezeket a kódokat a készítők névsorának kiírásakor lehet beírni:

- MEETTHEGUYS: Elindít egy másik játékot, ha megnyerjük, elérhető lesz néhány extra funkció
- SENDMEFASTER: Gyorsabb játékok
- TOONSOUNDS: Rajzfilmekhez hasonló hangokat fog kiadni a játék

Egyéb kódok kísérletező kedvűeknek: NEEDNOBATTERIES, YEOLDEGAME, BLOOBA-BLOOBA

## RETURN FIRE

Ha fogytán az üzemanyag, repülünk a 'Q' és 'E' billentyűk lenyomásával, így visszaérhetünk a bázisra, mielőtt teljesen elfogyyna.

## RIPPER

A rejtvények átugrásához a következő kódokat kell begépelni játék közben (játék neve – kód):

- Catherine's Well ICE – ARCADE
- Falconetti's Shooting Gallery – ARCADE
- Catherine's Brain ICE – CAFFEINE
- Web Runner's Archive Sliding Puzzle – ZZTOP
- Falconetti's Secret Well Puzzle – HEADACHE
- Pegasus Well Chess Game – ASPIRIN
- Orestes Well ICE – ARCADE
- Odysseus Well ICE – ARCADE
- Falconetti Book Puzzle – SPONGE
- Anti-Viral Well Puzzle – PRETZEL

## SPACE HULK 2

A főmenüben gépeljük be az INEEDHELP szöveget, és megkapjuk a cheat-menüt.

Dino



## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

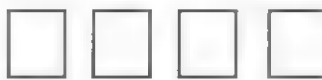
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele ■ név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

### Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele ■ név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat ■ hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégnél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet ■ belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

### Egyéb szolgáltatások:

Feladó: \_\_\_\_\_



Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom: \_\_\_\_\_

Bélyeg helye,  
vagy zárt  
borítékban  
kérjük  
elküldeni

**COM-WARE Kft.**  
**PC ULTRA**  
**SZERKESZTŐSÉGE**  
**BUDAPEST**

Pf.: 363.

1519

**Expressz** (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül):  
120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**BOLD szedés (vastagított betűkkel):** 50 % felár;

**ITALIC szedés (dőlt betűkkel):** 50 % felár;

**Keret: 100 % felár**

A hirdetési díjat Belföldi Posta-utalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Eredeti PC CD-k olcsón eladók. RED ALERT, SCREAMER 2, SYNDICATE WARS, NETWORK RALLY, F22 LIGHTNING, ALBION, GENE WARS. Tel.: (06-20) 271-100.

Vírusmentes PC-s prg.csere. Légyszíves küldj listát kislemezen, és válaszbortéket. Ugyanitt C64-es programcsere. Címem: Varga Zoltán, Kőszeg, Pf.: 9., 9731.

Eredeti PC CD-ROM programok eladók: Settlers II. (6.000

Ft), Armored Fist (5.000 Ft), Central Intelligence (3.000 Ft), Mad DogMcCree (Kb. 1.500 Ft), Orion Conspiracy (2.000 Ft), Erdeti játékok 3.5 colos mágneslemezen: Theme Park (5.500 Ft). Az összes játék díszdobozos (kivéve Orion Conspiracy). Az árak megegyezés szerint változhatnak! Cím: Fal Gábor, 8900 Zalaegerszeg, Kosztolányi u.15. Tel.: (06-92) 311-496 (du.17-20 h-ig)

Eredeti PC CD-k eladók: AFTER LIFE, HIND, LIGHT HOUSE, DAGGER FALL, GENDER WARS, ROAD RUSH, FAST ATTACK. Tel.: (06-20) 271-100.

Vadonatúj SB16 VALVE hangkártya eladó, vagy hatszoros, illetve nyolcszoros CD-ROM-ra cserélném, értékegyeztetéssel. Eladó egy "BEST" billentyűzet 1.500 Ft (használatlan) és egy Practical Peripherals 14.4 faxmodem is. Pelyhe Szilárd, 06-30-480-260, 275-7049, 1029 Budapest, Ördögárok u.43.



**COMPUTERBONTÓ**

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32.

Tel.: 267-9560, 267-9561

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

**Új és használt  
számítástechnikai beren-  
dezések, alkatrészek el-  
adása-vétele. Elfekvő és  
leselejtezett készletek  
nagy tételben való meg-  
vásárlása. Használt, mű-  
ködő computerek!!!**

## PC-CD GAME KLUB

Szeretné a legújabb programokat otthonában ingyen kipróbálni ?

Szeretne 10-50%-os kedvezménnyel CD ROM-ot ⇒ JÖJJÖN EL!

vásárolni ? ⇒ NÉZZEN BE!

Szeretne pénzt kapni megunt CD lemezeiért? ⇒ HOZZA EL!

➤ CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL ◀

Cím: 1084 Német u. 21, a Horváth Mihály tértől 50 m-re

☎ : 1145-197 NYITVA : H-P: 10-18 SZO: 9-13

**HARDWARE SERVICE!** Búró Zoltán, 1123 Bp. Csokonai út 1. 1/12. Nyitva: 11-19 óra

PC, Amiga, C64, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, csere, és különféle tartozékok.

Telefon: 06 20 348-246, Fax: 175-10-24



# MEGRENDELŐLAP

Megrendelem ■ következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. Évkönyv '93/94 (Ára: utánvétellel 448.- Ft. csekkes előre befizetéssel csak 200.- Ft)  
... pl. PC-s játékok 3. (Ára: utánvétellel 649.- Ft. csekkes előre befizetéssel csak 200.- Ft)  
... pl. PC ULTRA 1-6. együtt. (Ára: utánvétellel 700.- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500.- Ft)

... pl. Computer Világ 1995-ös évfolyam (Ára: 2.926.- Ft helyett csak 1.200.- Ft)  
... pl. 37 CoV-ból álló újságsorozat - 4 évfolyam (Ára: 5.128.- Ft helyett csak 1.200.- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

Elő szeretnék fizetni ■ PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számaikat. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ CDU 96/1 (megjelent) ☐ CDU 96/2 (megj.: 96.december) ☐ CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

Szavazataim (I./N, oldal) a PCU rovataira (beküldési határidő: 96. 12. 17.)

CoVboy Posta: <b>I, ....</b>	Made in Hungary: _____	3D rovat: _____	Hardvergödés: _____
Hosszú lélegzetű, teljes	Microsoft HOME: _____	Demológia: _____	Lamer rovat: _____
játékíráskor: _____	Microsoft NEWS: _____	Decibel: _____	Party report: _____
Rövidebb játékmertézők,	Elsősegély: _____	User rovat/programozói	<b>Javasataim új rovarokra:</b>
játékteszt: _____	Adult rovat: _____	tippek: _____	
Ismeretterjesztő CD-k	NEWS: _____	Internet rovat: _____	
bemutatói: _____	Virgin hírek: _____	Win'95 tippek: _____	

## Szavazz a rovatokra!

Folytatódik a demokratikus szavazás, mely alapján azt szeretnénk eldönteni, hogy mely rovatok maradjanak, melyek szűnjének meg, melyek térjenek vissza, és esetleg milyen új rovatok indítását látnátok szükségesnek. A rovat mellett elsőként I/N betűt várunk (igen/nem) aszerint, hogy támogatjátok-e az adott rovat fennmaradását, vagy sem, mellette pedig egy számot, egyfajta javaslatot, hogy mekkora legyen oldalban az adott rovat javasolt minimális terjedelme. Pl. valahogy így:  
xxx rovat: I, 2

rovat: N  
Értelemszerűen, ha N-t írtok, vagyis ■ rovat ellen tesztelték le voksotokat, úgy nem kell oldalszámot írni. Új javaslataitokat az utolsó 3 sorba kérjük beírni.

Eladók ■ következő eredeti dobozos játékok: DOOM II. (3.000 Ft), Psycho Pinball (4.000 Ft), Tie Fighter (3.500 Ft), Warcraft (2.000 Ft). Tel.: 1-890-688, Tanay Marcell.

Programozót, grafikust, zenészt keresek egy ütőképes PC-s fejlesztő csapatba. Nem árt, ha fanatikus, ötletekkel megáldott, 20 év körüli, környékbeli vagy. Munkahely és NEM nem számít! **Hegyi Zsolt**, Tatabánya, Réti út 40. 2800. Tel.: (06-34) 332-732.

PC-sek figyelem! CD-s játékaim nagy választékban olcsón eladók. Kérésre listát küldök. Cím: **Kassai Károly**, Újfehértó, Puskin 14., 4244

Eladó egy FUJITSU 350 MB-os SCSI csatlakozású 1,5 éves winchester 9.300 Ft-ért. Telefon: 277-8013 este 20-22 óra között. IBM kompatibilis 486-os számítógép konfiguráció sürgősen eladó. **Pásztor Miklós**, Tapolca, Simon l.u.15. 8300. Tel.: (06-87) 412-444 (hétfővegen).

CD írás! Cím: **Tamás László**, Budapest, Margó T.u.220., 1186. Tel.: 292-5587.

Eladó 486-os VESA alaplap 256 KB cache-sel, 486DLC processzorral, társprocesszorral, 8 MB RAM-mal. Trident monitorvezérlő, 1 MB RAM-mal, I/O kártya, FDD/HDD vezérlő. **Sebestyén Károly**, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 3/12., 4080. Tel.: (06-52) 382-495.

24 tűs mátrixnyomtatót vennék, jó állapotban, olcsón. Cím: **Mallach Zoltán**, Siófok, Gárdonyi G.u.6., 8600

Eredeti PC CD-k eladók. Time Commando, Z, Megarace 2, Crusader 2, Bermuda Syndrome, NFSSE, F1GP2, Syndicate Wars, F22 Lightning II. stb. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. I/6., Tel.: 2-178-812 vagy 2-151-507. Érdeklődni: este 6 óra után.

## Egyéb

Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók + 400 lemez, a legjobb programok. 39.000.- Ft-ért. Tel.: 204-9826.

Reális áron Commodore 64-est vennék lemezzel és két joy-jal. Cím: **Tabajdi János**, Kunszentmiklós, Pipa u.9., 6090

C64-re eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk, oktatók, számlázók, nyilvántartók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel.: (06-56) 420-544.

AMIGA 1200 és TURBOkártyát keresek. Külön is. **Zoll**. Tel.: 256-1740.

Eladó most reklámáron: C64/II. 9.999 Ft, 1541 floppy 9.999 Ft, nyomtató 6.999 Ft + TV 4.999 Ft. BONUS: programok: szövegszerkesztő, rajzoló, játékok stb. + kábel erősítőhöz, joystick. Ne hagyja ki élete legnagyobb üzletét! + Eredeti szakirodalom +++++ AKCIÓÓÓ! Ha ezt 1996-ban megveszi, 1997 Ft-nyi kedvezmény! Tel.: 282-5861. Cím: 1194 Budapest, Vas Gereben u.229/D/II/4. Ha kihagyja, egész életében bánni fogja. Keresse **Nagy László**!

Keresem megvételre az alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C116 felhasználói kézikönyv, C64 START!, Spectrum Játék és Program 1. **Vázsónyi Kálmán**, Tokod, Vajár út 14., 2531  
C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel.: 282-35-35

# GÍRÁS

Nyers CD-vel együtt:

# 1.700 Ft

Ha a nyers CD-t Te hozod:

# 400 Ft

Visszaesőknek 10 év ill. 10% kedvezmény

Vidékieknek jó megközelítési lehetőség (Kelenföld Pu.) és további kedvezmény!

Telefonos egyeztetés: 205-68-66, 06-20-271-160

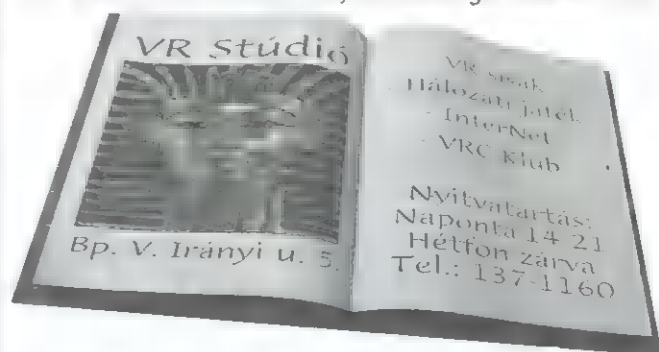
**CONET SOFT**  
Számírástechnikai és  
Szolgáltató Iroda



Budapest.  
1119. Hadak útja 2.  
e-mail: conetary@hungary.net

Az árak az áfát nem tartalmazzák!

HA BELÉPSZ A KLUBBA, INGYEN JÁTSZHATSZ!



KLUBTAGSÁGI KÁRTYA 1500 Ft



Microsoft Home sorozatból	
Creative Writer/Fine Artist Bundle	7 500,-
Composers Collection for Windows	7 996,-
Flight Simulator 6.0 CD (Ujl)	9 900,-
Magic School Bus sorozat	
Earth for Win. / Human Body	6 600,- / 6 600,-
Oceans for Win. / Solar System	6 600,- / 6 600,-
Dogs for Windows	4 996,-
3-D Movie Maker for Win95	6 600,-
Dangerous Creatures for Windows	4 996,-
Ancient Lands for Windows	4 996,-
Oceans for Windows 1.0	4 996,-
Autoute Express Europe for Win. (3.5")	6 600,-
Bookshelf for Win. 1995 / for Win95 1996	8 200,- / 8 200,-
Cinemania for Windows 1996	4 996,-
Encarta World Atlas 97 for Win95 (Ujl)	8 400,-
Encarta Encyclopedia for Windows 1996	8 200,-
Music Central for Win95	6 600,-

Nyelvtanító programok, szótárak	
Asterix, az angoltanár 2. rész	5 400,-
Angol kiejtésiskola (Angol beszédtanító CD)	5 900,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar "Ország" nagyszótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar, magyar-angol hangos szótár CD-n	7 900,-
Angol-magyar számítástechnikai szótár	5 900,-
ClipDIC Bussiness English (CD üzleti angol)	7 400,-
ClipDIC English 1. / 2. (CD angol „beszédértés”-hez)	5 900,-
Hatnyelvű hangos szótár (Akció!)	3 120,-
Manó Angol (nyelvtanító program gyerekeknek)	5 200,-
Német-magyar hangos szótár	11 900,-
Német-magyar "Halász" nagyszótár CD-n	15 400,-
Nyelvész (Angol+német nyelvtanító) I. / II.	5 200,- / 5 490,-
Nyelvmester angol / német, kezdő / haladó	5 400,-
PC-Suli Angol kezdő + középfeladók együtt (Akció!)	7 996,-
PIC-DIC angol/német/francia-magyar képes szótár	6 200,-
American Heritage Talking Dictionary	3 900,-
Learn to Speak English / French / German / Spanish	21 400,-
Webster's New World Dictionary	4 996,-

## Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

Animals of San Diego Zoo (Akció!)	1 996,-
Astrologer / Astronomer	3 400,- / 3 400,-
Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0	6 900,- / 3 500,-
Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz	2 900,- / 7 900,-
Corel CD Home sorozat tagjai	Hívjon!
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Encyclopedia of Nature / Ency. of Science	7 200,- / 7 200,-
Cartopedia World Atlas / History of the World	7 996,- / 7 400,-
EbCiklopédia (magyar-angol kutya-enciklopédia)	3 996,-
Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia - OEM	2 800,-
History of Music (4 CD)	7 200,-
History Through Art-1 / History Through Art-2	6 400,- / 6 400,-
Képes Krónika / Le Louvre The Palace	4 960,- / 6 900,-
Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő gyerekeknek)	4 900,-
Magyarország madarai és lepkéi	4 400,-
Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek	Hívjon!
Monet - Verlaine - Debussy (Impresszionisták)	9 400,-
PC Globe's Map-N-Facts (Világatlasz) (Akció!)	1 996,-
PC-ROM Multimedia PC Enciklopédia	6 400,-
Politikai és Gazdasági Világatlasz (Akció!)	4 900,-
Révai nagy lexikon (Akció, amíg a készlet tart!)	9 990,-
Super Tutor: Chemistry	6 900,-
Tolnai Világtörténelem (Amíg a készlet tart!)	9 996,-
Uj Akadémiai Kislexikon (Ujl)	11 900,-
World War II / ZOO Kittenberger	6 900,- / 3 400,-

## Játékprogramok

101: Only the Best Games 3 / 4. / 5. (shareware)	1 996,- / 1 996,-
101 Card Games / 1830 Railroad & Robbers	1 800,- / 5 900,-
Actua Soccer (Focijáték) / Afterlife	6 996,- / 7 400,-
Albion (Ujl) / Alone in the Dark 3.	7 900,- / 5 900,-
AI Unser Racing for Win95 / Apache Longbow	4 800,- / 5 900,-
Archives Lucas Arts (6 CD-s válogatás)	6 400,-
Battle Isle 3 - Shadow of the Emperor (Akció!)	6 400,-
Best Games of 95 / Best 3D Games of 95	1 900,- / 1 900,-
Blue Force / Caesar II	1 996,- / 6 400,-
Capitalism / Chessmaster 4000 + 3 SW Coll.	6 600,- / 2 400,-

## Játékprogramok (folytatás)

Civilization II / Colonization	7 900,- / 4 900,-
Command & Conquer / C&C Mission CD	7 400,- / 3 900,-
Conqueror A. D. 1086 (Sierra)	6 400,-
Creature Shock / Classic Pinball	6 400,- / 996,-
Descent / Daedalus Encounter	4 400,- / 6 900,-
Doom II / Dungeon Master II (Akció!)	4 800,- / 5 900,-
Duke Nukem 3D / Nuke It (300 új pálya)	6 900,- / 4 496,-
EF 2000 (Repülőgép) / Fade to Black	5 900,- / 5 900,-
F-1 Grand Prix 2 / Fatal Racing (Autóvers.)	8 400,- / 6 900,-
FIFA 96 Soccer / FX Fighter - JC	7 600,- / 3 400,-
Full Throttle / Indiana Jones	5 700,- / 2 800,-
Incredible Toon Machine / Larry 6.	2 900,- / 2 900,-
Jungle Strike & Desert Strike (Akció!)	4 996,-
Lord of The Rings / Lode Runner	1 800,- / 2 900,-
Mad Dog I & II (Akció! / Magic Carpet	3 400,- / 2 400,-
Man Enough / Maximum Road Race	5 600,- / 4 800,-
Mega Race (Akció! / Mega Pak 4	1 996,- / 5 900,-
Mega Pak 5 / Mega Pak 6 (10 - 10 CD)	7 200,- / 7 400,-
Monopoly / Mortal Kombat 3	7 400,- / 7 400,-
Myst (OEM) / Nascar Racing	3 500,- / 4 900,-
NHL Hockey 96 / NBA Live 96	7 400,- / 7 400,-
Need for Speed / Panic in the Park	5 800,- / 6 900,-
Phantasmagoria / Primal Rage	7 400,- / 6 490,-
Panzer General / Psycho Pinball	2 800,- / 7 240,-
Quake (Akció! / Renegade (Akció!)	7 900,- / 1 996,-
Rebel Assault 1 / 2. (A Csillagok háborúja)	2 800,- / 7 400,-
Retribution / Return Fire	1 600,- / 7 400,-
Settlers II / Sensible World Soccer 1996	7 900,- / 5 900,-
Sport Accolade Greatest Hit 2	5 900,-
SimCity 2000 Win OEM / Sim City Ench.	3 200,- / 1 800,-
The 7th Guest / The Gene Machine	2 900,- / 6 400,-
Theme Park / Tilt (3D pinball)	3 200,- / 2 996,-
Top Gun / Under the Killing Moon	7 900,- / 2 200,-
Virtual Karts (Go-Kart) / Warcraft II	6 400,- / 7 900,-
Wing Commander IV (6 CD) / Wolf	7 900,- / 3 200,-
Werewolf vs. Comanche / WinPak - Win95	7 400,- / 3 900,-
Z - The Bitmap Brother	8 400,-

**Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 180-8611/1497#**



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

## Ahogy a Creative látja... Graphics Blaster-ek /csúcsteljesítményű videokártyák/

### GRAFI



### SHS

A Graphics Blaster MA201 és MA302 64 bites grafikus gyorsítókártyák. A nagy felbontás, ragyogó színek mellett mindkét kártya támogatja az összes népszerű video formátumot (MPEG, CD-I...). Ezeket teljes képernyős módban is képesek lejátszani. Driver-ek: Windows 3.1, Windows 95, Windows NT, AutoCAD, 3D Studio.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrovidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladónak Budapestben ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver- és termékleírás a GrafixSHS-től.



**GRAFI SHS**  
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. • 1388 Budapest, Pf. 96/100 • Telefon/Telefax: 262-5243  
Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból! Fax: 180-8611 (1490#)

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS







Java nyelvvel nem foglalkozunk, mert az nem újságnyi téma. Mindenesetre az **ALT** paramétert ne felejtjük el, hogy a Java nélküli browserrel látogatók is lássanak azért valamit.

Következik a **HTML reference guide** magyar verziója. Ezt a hibbant dolgot eddig talán más még nem cselekedte meg: az összes HTML tag és összes paramétere magyar magyarázatokkal. A választott verzió a **Wilbur** (HTML 3.2). Ez jelen pillanatban (1996. október közepe) a legfrissebb. Ha netalántán útközben megjelenne valami frissítés (**Cougar**), akkor majd tudósítunk minden Web oldalgyártót.

Nagyon komoly dilemmát kellett megoldani, amikor az ABC és a funkcionális sorrend között döntöttünk. Végül az ABC mellett maradtunk, két ok miatt:

- Az egyik az, hogy funkcionális áttekintés már volt.
- A másik pedig egy minapi marhaság, amikor a *base tag* paraméterezésén törtünk a fejünket. Valószínűleg ez nem olyan egyedül, tehát maradunk az ABC-nél.

A paramétereknél standard szintaxis olvashatunk: string az egy vagy több karakter, egymás után, idézőjelben ("). A | szimbólum a vagy szócskát rövidíti. Az **URL** helyére – micsoda csel! – egy **URL** való... Hivatkozunk első/második számra, ezen nem a PCU x. számát, hanem a HTML gyalázó sorozatunk n. számát értjük.

**<ADDRESS> ... </ADDRESS>**  
Általában kapcsolattartási infokat jelölünk vele, pl. a dokumentum szerzőjét. A megjelenése általában kicsit balra igazított, dőlt betű. Ne felejtjük el sorainkat megfelelően (**<br>**) lezárni!

**<APPLET> ... </APPLET>**  
Általában Java Appletet jelöl. A

**<AREA>**  
A **MAP** tag belsejében tűnhet fel, kliens oldali imagemapet definiálva (mivel a **MAP** csak jóval később jön: egy képet régiókra osztunk, aminek a belsejébe kattintva történik valami). Paraméterei:  
**SHAPE** = rect | circle | poly | default,  
**COORDS** = string,  
**NOHREF** | **HREF** = **URL**,  
**ALT** = string.

Ezek jelentései:  
A **HREF** megadja az adott régióhoz tartozó **URL**-t, a **NOHREF** pedig olyan területet ad meg, amihez nem kapcsolódik semmi.

- rect: téglalap.  
Az **<AREA SHAPE = rect COORDS = "0,0,9,9">** egy 10x10-es téglalapot jelent. A 0,0 a bal felső sarok.
- circle: kör.  
Az **<AREA SHAPE = circle COORDS = "10,10,5">** egy (10,10) középpontú, 5 sugarú kört jelöl.
- poly: sokszög.  
A pontok (a **COORDS**-ban) az egymás utáni csúcsokat jelentik, az utolsó pedig az elsőhöz kapcsolódik. Így lehet mindenféle szép alakzatot rajzolni, pl. háromszög: **<AREA SHAPE = poly COORDS = "10, 50, 15, 20, 20, 50">**.
- default: a default nem régiót jelöl, hanem egy **MAP** tagben egyszer előforduló specialitás: Az összes, definiált régióba nem eső pontra az itt megadott **URL** az érvényes.

Az **ALT** taget elhagyva csak a csupasz **URL**-eket fogja mutatni egy szöveges browser (elég randa...).

**<A> ... </A>**  
A hypertext ettől hyper, ez definiálja a linkeket.

**HREF** = **URL**  
**NAME** = string  
**REL** = string  
**REV** = string  
**TITLE** = string.  
A **HREF** megadja a link célját, ehhez **TITLE** ad címet. Ez utóbbit elhagyva (ez elég tipikus) a legtöbb browser csak a megadott **URL**-t jelzi ki valahol a státusz sorban. A **NAME**-mel egy dokumentumon belül jelölgethetünk helyeket, ezekre az **URL**-ben egy '#'-kal hivatkozhatunk. Pl. **<BODY> <A NAME = "top"> ... <A HREF = "#top">**. Ez utóbbira kattintva a dokumentum tetejére ugunk. A **REL** és a **REV** általában még nem használatos. A jelenlegi (mondjuk X) és megcélzott (Y) dokumentum között fejeznek ki valamilyen kapcsolatot. A **REL** az X dokumentum Y-hoz viszonyított kapcsolatát, a **REV** pont fordítva. A **LINK** tagnél láthatunk majd egy-két példát ezekre.

**<BASE>**  
A dokumentum helyét adja meg. Paramétere: **HREF** = **URL**. Általában tükrözött dokumentumoknál használatos, amikor a relatív linkek nem működnek. Ha pl. egy **FORM**-ot szeretnénk kitölteni off-line, akkor töltsük le a forrást, írjuk be az adatokat a kívánt helyre, és a doksi elején helyezzünk egy megfelelő **BASE** taget. A következő belépéskor már csak a **Submit** megnyomása vár ránk. Elején – ez csak a fejrészben (**HEAD**) lehet.

**<BIG> ... </BIG>**  
Nagyobbított szöveget jelöl.

**<BLOCKQUOTE> ... </BLOCKQUOTE>**  
Hosszabb idézeteket jelöl. Általában a bal margónál kicsit beljebb szedik, dőlt betűvel. Szöveges browserek természetesen az e-mail-nél megszokott '>' karaktert is használhatják.

**<BODY> ... </BODY>**  
**BACKGROUND** = **URL**,  
**BGCOLOR** = #RRGGBB,  
**TEXT** = #RRGGBB,  
**LINK** = #RRGGBB,  
**VLINK** = #RRGGBB,  
**ALINK** = #RRGGBB.

Az **RRGGBB** hexadecimális számokat jelent, például a fehér szín 255 piros (R), 255 zöld (G) és 255 kék (B) erősségű. Használjunk valamilyen grafikus szoftvert (nem muszáj **Photoshop**-ot, de lehet), ami a színek RGB értékét kijelzi. A **BACKGROUND**-dal háttérképet adhatunk meg, ha ez kisebb, mint a dokumentum, akkor ismétli a browser. A többiek színek, sorrendben: háttér, szöveg, link, már meglátogatott link, az éppen aktív link. Csínján bányunk ezen dolgokkal! Nagy divat az égig csicsázni az oldalakat, de néha visszafelé sül el. (Nagyon néha nem. A GamesDomain pl. állati jól néz ki.) Klasszikus állatorvosi ló az, amikor valaki szép, egymáshoz közeli színeket választ a linkeknek. Ezek truecolorban még különböznek, de 256-ban nem, és a felhasználó meg csak néz: "Miért választ valaki azonos színeket a linkeknek?". Még valami: Ha már belekezdünk, ne végezzünk fél munkát! Adjuk meg mindegyik szint, mert ha a háttérképet nem tudja elérni akármiért a browser, akkor egyszerűen háttér lesz. Ha ezt nem definiáltuk, és "optimális" esetben a browserben a beállított háttérszín pont mondjuk az általunk megálmodott szövegszínnel szímmel, akkor a nagy üres semmit fog látni az adott felhasználó. Dívatos trükk a háttérből animációt csinálni több **BODY BACKGROUND** egymás után írásával. Ez természetesen megint nem szabványos, és minden normális browser csak az első/utolsó veszi figyelembe. Egyébként az egész **BODY tag** opcionális, de tisztább nem elhagyni.

**<BR>**  
Sortörés. Mivel a normál sortörés ('Enter') csak 'Space'-nek számít, így ezzel tudunk sortörést kikényszeríteni. Viszonylag ritkán használt. Egy paramétere van, a **CLEAR**. Ha van egy képünk, ami például **IMG ALIGN = LEFT**-tel van megadva, akkor a szöveg körül folyja azt. A **BR CLEAR = LEFT** pedig kihagy annyi helyet, hogy már a bal margón kezdődhesen újra a szöveg (**RIGHT**-tal ugyanez, csak jobb oldalakra érte). Hibás használat: többszöri **BR**-rel üres hely létrehozása. Ez a szabványban nincs benne, tehát többszöri **BR**-re esetleg csak egy sortörést kapunk. E helyett **<P>** használata javasolt, de többszöri **P** sem csinál feltétlenül nagy üres helyet...



<B> ... </B>

Vastagított szöveg. Kiemelt szöveghez ■ **STRONG** ajánlott inkább, ha valamilyen okból szeretnénk "kötelező" félkövér betűt, akkor használjuk csak. Hibás használat: hosszú szövegek vastagítva. Ezt igen nehéz olvasni.

<CAPTION> ... </CAPTION>  
Táblafejléc. Közvetlenül a <TABLE> tag után kell kerülnie. Az egyetlen paraméter:

**ALIGN** = top | bottom.  
Ebből látszik, hogy a fejléc nem pontos, mivel **ALIGN** = bottom hozzáadásával máris aláírás lesz belőle. Hibás használat: nagy képek, sok szöveg a **CAPTION**-ön belül. Erre már nem tudunk mást mondani: nagy az Isten állatkertje!

<CENTER> ... </CENTER>  
Egy alias a <DIV ALIGN = CENTER>-re. **Netscape** tag, szóval nagy a káosz. A korai **Netscape** verziók nem kezdtek új bekezdést, az újak igen, és ez utóbbi

a szabványos. Használjuk inkább az egyes elemek (<P>, <H1> ... <H6>) **ALIGN** paraméterét vagy a **DIV** taget, ha nagyobb darabokat akarunk középre zárni.

<CITE> ... </CITE>  
Idézetet jelöl. Általában dőlt betűs, de erre ne használjuk. Ha dőlt betűt szeretnénk, akkor használjuk az **I** taget.

<CODE> ... </CODE>  
Kódrészlet. Egy rövid kódrészletet jelölhetünk meg vele – igen "jó" példa: <CODE> for ( ; ; ) ; </CODE>. Általában fixpontos betűvel szedik, de ■ többszörös space egyként jelenik meg, nem úgy, mint ■ **PRE** tagen belül. Ha beillentyűzendő adatot szeretnénk jelölni, arra a <KBD> való.

<DD>  
Leírólista elemének fejrésze, részletesen foglalkoztunk vele az első számban.

<DFN> ... </DFN>

Egy kifejezés definíciójára használjuk, általában dőlt betű lesz belőle.

<DIR> ... </DIR>

Rövid, max. 20 karakteres elemekből álló listát jelöl, az <UL>-hez hasonlóan nem sorszámozott. Gyakran több oszlopban jelenik meg. A **COMPACT** attribútummal még tömörebb megjelenítést kérünk.

<DIV ALIGN = string> ... </DIV>  
**ALIGN** = left | right | center

Ezen belül minden elemet balra | jobbra | középre zár. Ha valamilyen belső elemnek (pl. <P>) is megadunk **ALIGN** paramétert, az felülírja a **DIV**-nél megadottat.

<DL>

Ez pedig ■ leírólista kezdete. Egy apró példa emlékeztetőnek: <DL>

<DD>Internet

<DT>A hálózatok hálózata, néhány tízmillió felhasználóval

Helytelen használat: indent (beugrasztás) elérésére használják a **DT** taget csak úgy magában. Ez nem szabványos, és nem is feltétlenül működik. Az igazán elképesztő az, hogy a **Netscape Navigator Gold** a hasonló <LI>-t használja, ami szintén teljesen szabványellenes e célra. Kis házámban különösen fontos ■ szabvány HTML, mert a felhasználók nagy része egyetemista, és messze nem jut mindenki grafikus terminálhoz...

<DT>

Leírólista elemének leírása, szintén ld. 1. rész, meg egy picit feljebb.

<EM> ... </EM>

Valamilyen szempontból kiemelt szöveget jelez. Gyakorta az **I** taggel megegyezően jelenik meg, mégis ezt ajánlja a szabvány. Felhívánánk a figyelmet még a **DFN** és a **CITE** tagekre is.

... folytatjuk  
WT Pooh

A

**PILOT  COMP**


H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel/Fax: 351-2338 Tel:30/427-086

bemutatja:

**"Az 1996.11.06.-i árak"**

**című színes, szélesvásznú, egész estét betöltő, feliratos akciófilmjét.**

**A főbb szerepekben:**

A 486-os alaplap:	Acorn 486 SIS alaplap, SIS chipset, minden 486-os CPU-hoz, 3 ISA, 3 PCI bus, 2S/P/G,IDE:	11,900,-
Az egyik Pentium alaplap:	Soyo 5TF2 alaplap, Intel Triton II. HX chipset, P75-P200, AMD, Cyrix procikhoz is, 2S/P/G,IDE, USB, PCI 2.1 (!):	19,900,-
A másik Pentium alaplap:	Acorn 586VX alaplap, Intel Triton II. VX chipset, P75-P200, AMD, Cyrix procikhoz is, 2S/P/G,IDE, USB, DIMM RAM foglalat :	15,900,-
Akik agyban nagyok:	Pentium 100/120/133/166, AMD 5x86/5k86,	

**"1996.11.04.-én megérkeztek..."**

A Sound Blaster Csoport tagjai:		
A rádiós:	SB-16OEM, FM rádió, IDE CD vezérlővel:	11,900,-
A hullámtáblás:	SF-32WAV, MIDI kábel, IDE/Multi CD vezérlővel, 2MB ROM-ban 128 alap MIDI hangszer+69 dob, 9-bites SIMM RAM-okkal 32MB-ig bővíthető, General MIDI, Roland MT32 komp. :	18,900,-

**...1996.11.05.-én támadtak...**

Taicom a sípláda:	33600 VFC/V.34, külső FaxMODEM, voice:	26,500,-
(Johhny, a mnemonic testvére)		
Jimmy a gyorsolvasó:	BTC BCD-739, IDE, nyolcszoros, CD-ROM	16,500,-
A hancúrlécek (joy-stick):	Suncom F-15E Hawk/Raptor/Talon	

Gravis Thunderbird/Firebird/Phoenix/Gamepad/Grip Set 

**...1996.11.06.-án  tudtunk ellenállni nekik!"**

A "mű" szereplőinek élethű másolatai megtekinthetőek és megvásárolhatóak ■ fenti címen található "filmszínházunkban", hétköznapiokon 10-18h-ig. A feltüntetett árak az ÁFA-t nem, de egy év telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak.



# USER ROVAT



Üdvözlünk mindenkit! Legutóbb a rekurzivitásról volt szó, illetve a backtrack eljárásról. Remélhetőleg hogy a "nyolc királynő" példaprogram alapján sikerült megérteni a rekurzivitást, illetve a backtrack lényegét. Ha valami még mindig nem stimmel, akkor kérdezzétek meg a számítástechnika tanáraitól, ők biztos, hogy választ tudnak adni a kérdéseitekre.

Mostani témánk egy eléggé érdekes oldala lesz a programozásnak: a tömörítés. Igyekezzünk elmagyarázni az elméletet, illetve példán keresztül bemutatni. Viszont a kódolás már az Olvasó feladata lesz, mivel a cikk mérete nem engedi meg, hogy teljes forráskódok kerüljenek bele. Azért alapötletnek ajánljuk a rekurzivitás használatát, így ugyanis egészen gyors tömörítők írhatók. Akkor vágjunk bele.

A most tárgyalásra kerülő tömörítés a **Huffman-kód** nevet viseli. Nagyon hatékony, olyannyira, hogy jó néhány ma is használatban lévő tömörítőprogram egyik algoritmus. A könnyebb érthetőség kedvéért egy példát fogunk levezetni. Legyen a tömörítendő szöveg az alábbi sor:

esik az eső  
A space-eket egyelőre figyelmen kívül hagyjuk, de ez nem azt jelenti, hogy a kódolás alkalmával nem kell odafigyelni rá, és hogy ki lehet hagyni.

Az első lépés az lesz, hogy kigyűjtjük, melyik betűből hány darab van a tömörítendő adathalmazban:

```
e: 2
s: 2
i: 1
k: 1
a: 1
z: 1
ő: 1
```

Ezekután egyszerűen összekötgetjük a kisebb darabszámú elemeket, mintha egy bináris fa levelei lennének az adott betűk. Majd a gyöktől elindulva mindegyik águnk egy-egy számot adunk az alábbi módon: a felső águnk 1, az alsó águnk 0. Ezen számok segítségével leolvashatjuk a betűk kódját:

```
e: 11
s: 101
i: 100
k: 001
a: 010
z: 001
ő: 000
```

Most már csak be kell helyettesíteni a kódokat a megfelelő betűk helyére:

esik az eső =  
111011000110100011101000

Ezek itt természetesen a biteket jelölik. Ez alapján a 9 betűből álló mondatot 4 betűre le lehetett tömöríteni. Természetesen a kitömörítéshez el kell tárolni a betűket és a hozzájuk tartozó kódokat, mivel csak ez alapján lehet kitömöríteni. Nos, ez volt a **Huffman-kódolás** lényege. A közeljövőben meg fogunk ismerkedni egy másik tömörítő eljárással, az **LZW** algoritmus-sal, de ahhoz már forráskódot is mellékelünk.

Játék következik. Az alant leírt programban nem optimalizáltak a rutinok, de az egész összesen 631 byte-ot foglal el .COM-má fordítva. Pár komment is található benne, de talán eléggé strukturált ahhoz, hogy meg lehessen érteni a működését.

```
; Ez egy tron progja lesz
; Már van pascal
; változata, úgyhogy
; most asm jön
; Coded by Fec/
; Orion Design
; Date: 1995.Június.25.
```

```
.MODEL TINY
Proba Segment
assume CS:Proba,Ds:Proba
Org 100h
```

```
PL1COLOR equ 3
; Az egyes játékos
; színe
PL2COLOR equ 14
; A kettes játékos
; színe
Start:
mov [PL1],1
; Player1->jobbra
mov [PL2],3
; Player2->balra
```

```
mov [PL1ADDR],7D0Ah
; X=10,Y=100
mov [PL2ADDR],7E36h
; X=300,Y=100
mov ax,3
int 10h
; Képernyőtörlés
mov dx,offset Text
mov ah,9
int 21h
; A text kiíratása
xor ax,ax
int 16h
; Várunk egy billen-
; tyű lenyomására
mov ax,13h
int 10h
; Grafikus módba
; váltunk
call fokep
; Megrajzoljuk
; a főképet
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov di,[PL1ADDR]
```

```
mov ax,3;PLAYER1 színe
mov es:[di],ax
mov di,[PL2ADDR]
mov ax,14
; Player2 színe
mov es:[di],ax
; Eddig kirajzoltuk
; az egyes és
; kettes játékost
```

```
FCikl:
mov ah,1
int 16h
JNZ bill1
```

```
ACikl:
xor ax,ax
mov ax,[PL1]
mov dx,[PL1ADDR]
cmp ax,1
jz P1jobb
cmp ax,2
jz P1le
cmp ax,3
jz P1bal
cmp ax,4
jz P1fel
```

```
PLR2:
xor ax,ax
mov ax,[PL2]
mov dx,[PL2ADDR]
cmp al,1
jz P2jobb
cmp ax,2
jz P2le
cmp ax,3
jz P2bal
cmp ax,4
jz P2fel
```

```
PLR3:
mov di,[PL1ADDR]
mov al,es:[di]
mov bl,1
cmp al,0
jnz exit
mov al,PL1COLOR
mov es:[di],al
mov di,[PL2ADDR]
mov al,es:[di]
mov bl,2
cmp al,0
jnz exit
mov al,PL2COLOR
mov es:[di],al

call _wait

Jmp Fcikl
```

```
Exit:
mov ax,3
int 10h
cmp bl,1
jz PL2WIN
cmp bl,2
jz PL1WIN
Quit:
mov ax,4c00h
int 21h
```

```
Bill1:
jmp bill
```

```
PL2WIN:
call PL2WIN1
jmp quit
PL1WIN:
call PL1WIN1
jmp quit
```

```
P1Jobb:
call P1JOB1
jmp plR2
```

```
P1Le:
call P1LE1
jmp PLR2
P1Bal:
call P1BAL1
jmp PLR2
P1fel:
call P1FEL1
jmp PLR2
P2Jobb:
call P2JOB1
jmp plR3
P2Le:
call P2LE1
jmp PLR3
P2Bal:
call P2BAL1
jmp PLR3
P2fel:
call P2FEL1
jmp PLR3
```

```
bill:
xor ax,ax
xor bx,bx
int 16h
cmp ah,48
jz exit
cmp ah,30
jz P1CSOKK
cmp ah,32
jz P1NOV
cmp ah,75
jz P2CSOKK
cmp ah,77
jz P2NOV
bcikl:
jmp acikl
```

```
P1NOV:
mov ax,[PL1]
inc ax
mov [PL1],ax
cmp ax,5
jnz bcikl
mov ax,1
mov [PL1],ax
jmp bcikl
```

```
P1CSOKK:
mov ax,[PL1]
dec ax
mov [PL1],ax
cmp ax,0
jnz bcikl
mov ax,4
mov [PL1],ax
jmp acikl
```

```
P2NOV:
mov ax,[PL2]
inc ax
mov [PL2],ax
cmp ax,5
jnz bcikl
mov ax,1
mov [PL2],ax
jmp acikl
```

```
P2CSOKK:
mov ax,[PL2]
dec ax
mov [PL2],ax
cmp ax,0
jnz bcikl
mov ax,4
mov [PL2],ax
jmp acikl
```

```
P1Jobb1 Proc
inc dx
mov [PL1ADDR],dx
ret
Endp
```



```

P1Le1    Proc
add     dx,140h
mov     [PL1ADDR],dx
ret
Endp

```

```
PlBall Proc
    dec dx
    mov [PL1ADDR],dx
    ret
Endp
```

```

P1fcl1 Proc
  sub dx,140h
  mov [PL1ADDR],dx
  ret
Endp

```

```
P2Jobb1 Proc
    inc dx
    mov [PL2ADDR], dx
    ret
Endp
```

```
P2Le1 Proc
add dx,140h
mov [PL2ADDR],dx
ret
Endp
```

```
P2Ball Proc
    dec dx
    mov [PL2ADDR],dx
    ret
Endp
```

```
P2fel1 Proc
sub dx,140h
mov [PL2ADDR],dx
```

```
ret
Endp .

_Wait Proc
mov cx, 0FFFFh
; Ezt az értéket kell
; változtatni a
; program gyorsu-
; lásának érdekében
```

```

UJ:
    nop
    nop
    nop
    nop
    loop UJ
    ret
Endp

```

```
PL1WIN1 Proc
    mov dx,offset P1Text
    mov ah,9
    int 21h
    ret
Endo
```

```
PL2WIN1 Proc
    mov dx,offset P2Text
    mov ah,9
    int 21h
    ret
Endp
```

```
INCLUDE rutins.inc
```

```
Text:
db "Hi guys!",13,10
db "Ez itt egy kezdetle-
ges TRON game, amit
ketten lehet
```

```
jatszani!",13,10
db "Coded by: Fec/Orion
   Design$"
```

```
P1text:
  db "Player 1 wins!$"
P2text:
  db "Player 2 wins!$"
```

```
PL1      dw  ?
PL2      dw  ?
PL1ADDR  dw  ?
PL2ADDR  dw  ?
```

Proba Ends  
End Start

Most pedig a "routines.inc" include file következik:

```
Fokep Proc
mov ax,0a000h
mov es,ax
xor di,di
mov ax,3855
mov cx,160
cld
rep stosw
mov di,0F8C0h
mov cx,160
rep stosw
mov cx,2
mov di,320
```

```

Ci:
    push cx
    mov cx, 198

```

```
Cik:
    mov es:[di],ax
    add di,320
    loop cik
```

```

mov di,638
pop cx
loop ci
ret
Fokep Endp

```

Ez a rutin csak annyit csinált, hogy megrajzolta a keretet a játék képernyőjéhez.

Hogy miért került a cikkbe ez a játék? Többek között azért, hogy azok is láthassák, akik most kezdnek assembly-vel foglalkozni, hogy nem nehéz csak az alaputasításokat használva egyszerű és mégis szórakoztató játékokat írni.

Természetesen ezt az egész programot sokkal kisebbbe is el lehetett volna készíteni, de a célunk az volt, hogy segítsen a tanulásban. Ezért található benne egy halom `jmp`, illetve `call`, hogy ezáltal struktúráltabbnak, áttekinthetőbbnek nézzék ki a forrás.

Igaz, mára nem ezek a témák voltak betervezve, de egy véletlen hardware hiba folyamán minden eltűnt a winchesteremről, így ■ leadás előtti napon írtam újra az egészset. Azért ígérem, hogy ■ következő cikkben a fellezett koca ábrázolása lesz az első téma, persze forráskóddal.

Fec

# CD-ROM játékbárlang

## Egy hely, ahol...

- ⇨ **szuper áron** megkaphatod a **legújabb** CD-ROM játékokat
- ⇨ vevőkártyás tagként alacsony összeg ellenében a játékokat **7 napra** hazaviheted **kipróbálni**
- ⇨ a még meg nem jelent CD-ket **előjegyezheted** (tagként előleg nélkül, 1000 Ft kedvezménnyel) a premierrel egy napon történő átvétellel
- ⇨ **használt CD-ket** vehetsz és eladhatsz (bizományosi rendszerben)
- ⇨ hamarosan **egymás ellen is** próbára teheted a tudásodat hálózatos multiplayer játékokban,
- ⇨ **magyar és külföldi lapok** bőséges választéka vár

**Már megérkeztek!**

NHL Hockey 97, Syndicate Wars, Daggerfall, Rama,  
Félaron: TIE Fighter CD, Dark Forces, Full Throttle, X-Wing CD...

És ne feledd, a világpremierrel egyidőben, itt a:  
Command & Conquer: Red Alert, FIFA 97,  
Imperium Galactica, Diablo, War Wind, Screamer 2

## Cyber Vision

1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál)

Telefon/Fax: 161-3361, Mobil: 06-20-243-517

Internet: [www.datanet.hu/cybervision](http://www.datanet.hu/cybervision)

Nyitvatartás: H-P 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00





# 3D Fórum

## Spline vs. Polygon

A számítógépes 3D grafika első alapkérdése: hogyan írjuk le a testeket, illetve a felületüket a számítógép által elérhető és feldolgozható formában?

Először matematikai szemmel kell megnézni a problémát. A matematika mindig egyszerűsít, így, ha minden igaz, a programozónak és rajta keresztül a számítógépnek is kevesebbet kell dolgoznia. Ezért a geometria legegyszerűbb síkidomához fordultak: a háromszöghöz.

Tehát vegyünk egy szabálytalan – görbe felületű – testet, amelyet matematikailag megfogható síkokra (azaz háromszögekre – mert egy síkot három pont határoz meg; ld. Matematika – ovi/középső csoport) bontunk. Ha elég sok – azaz elég kicsiny – háromszöget használunk fel egy felület leírására, akkor az eredetivel megközelítőleg azonos felületet kapunk, azonban mindenki tudja, hogy gépünk memóriája közel felülről korlátos (ld. Matematika – gimn. 4.

oszt.), ezért nem használhatunk végtelen mennyiségű háromszöget, pedig a felület leírása szempontjából ez lenne ideális (és mindenki csodájára járna, hogy már a szerkesztőképernyőn renderelve van a test...).

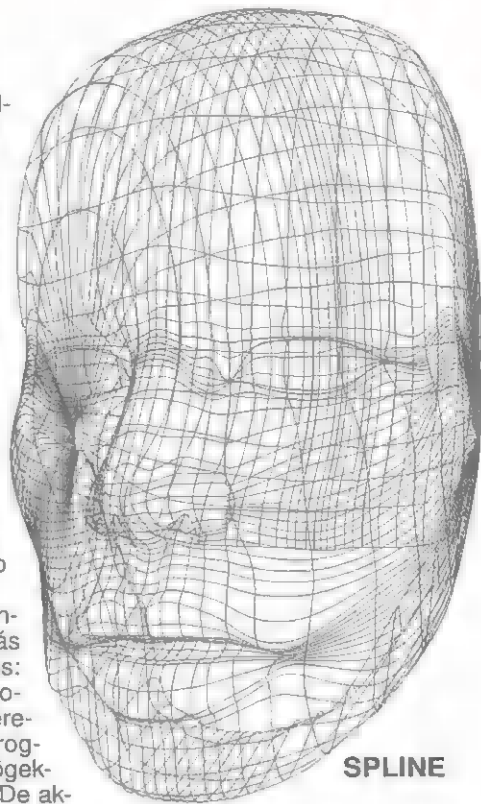
Nos, a legtöbb ma használatos PC-s program ilyenekkel dolgozik (a legnagyobb sajnálatunkra). Azokat a modelleket, amelyeket ilyen háromszögek írnak le, polygonos modelleknek hívjuk. Előnyük, hogy relatíve egyszerűek a polygonokkal kapcsolatos számítások, így pl. a renderelés (árnyékolás, anyagok = textúrák, tükröződés, stb.). Hátránya, hogy minden háromszöghöz három pontot kell tárolni, pontonként pedig 3 (x, y, z) koordinátát, így iszonyú sok RAM-ot foglal egy szép felület, nem beszélve az ekkora mennyiségű adat feldolgozásáról (pl. egyes deformációk vagy egyszerűbb esetben csak egy csúcspont kijelölése vagy mozgatása ■ végtelenségbe nyúl).

Akkor kapunk igazán szívbert, ha a vicsin jelennek meg ezek az adatkupacok, márpedig ha szép felületet akarunk látni a renderelt képen, akkor vagy nagy vinyót és sok RAM-ot kell venni, vagy agyon kell **smooth**-olni (simítani) a felületet. Arról nem beszélve, hogy ha ránézünk egy ilyen modellre, és nincs 10-20 év tapasztalat a hátunk mögött, akkor jó eséllyel nem fogjuk tudni átlátni. Mindezek ellenére ez a leképzési módszer a legelterjedtebb a PC-s programok körében.

A másik leképzési módszer az emberi gondolkodáson alapul: a görbe felületeket formakövető görbék, **spline**-ok írják le. Ezek a görbék azonban nem azért görbék, mert nagyon sok rövid

egyenes szakaszból állnak, hanem mert a bázispontokat összekötő poligon (sokszög!) "lekerekítéséből" (interpolálásából) származnak. Ezeket a görbéket tesszés szerint nyúzhatjuk ■ bázispontjuknál fogva, vagy bármelyik (!) pontjuknál fogva. Ez nagyon nagy alkotói szabadságot biztosít (a modellezésben és az animációban egyaránt). A textúrák kezelésében pedig beláthatatlan lehetőségeket teremt, erről majd később lesz szó.

Na jó, jó, de ezt hogy rendereli a gép? A megoldás igen egyszerű, sőt triviális: ugyanúgy, mint a polygonos modellt, mivel renderelés előtt a modellezőprogram átalakítja háromszögekké a **spline**-os modellt. De akkor mire jó ez az egész spline-os cécó? A válasz az átalakításban rejlik: az átalakítás állapottól tároljuk a vinyón, és azon dolgozunk modellezéskor. Így ez nem terheli meg sem a procit, sem a RAM-ot/vinyót.

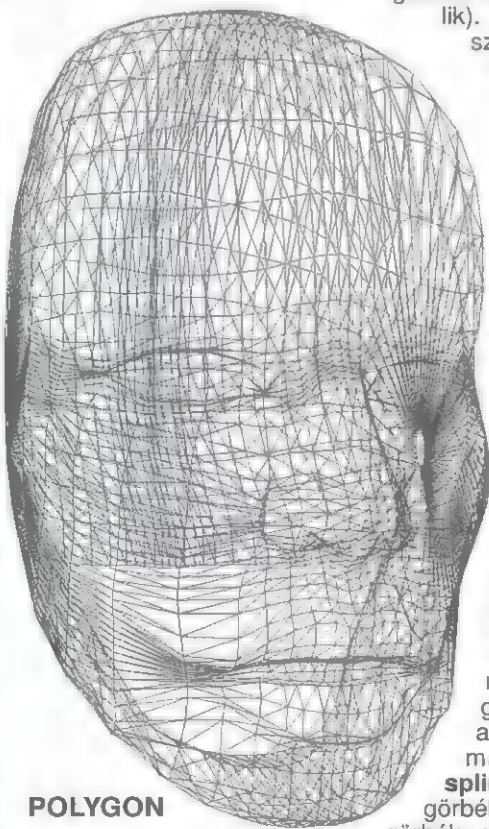


SPLINE

gad, mi viszont modellezhetünk emberi gondolkodásmóddal és takarékoskodhatunk a vinyóhellyel (lásd a példákat a képen).

A **spline**-os technológiát sajnos még csak közvetve alkalmazzák a PC-s programok (**spline** görbékkel polygonos felület), de szerintünk már nem kell sokat várni az elterjedésére. Ami most elérhető, az a Real3D (Amigára), ám ennek használatát csak egy kettős diplomával rendelkező (programozó matematikus + villamosmérnök, vagy valami hasonló) embernek ajánljuk. Az Siliconon elterjedt programok egy-két kivétellel mind a **spline**-okra épülnek, ezért olyan simák azok az animációk...

Léc Balázs  
leczb@mailzone.com  
Opovszki Sándor  
osandor@mailzone.com



POLYGON

r.log	77882 bytes	Mon
test01		
HEAD_polygons	140123 bytes	
HEAD_splines	71015 bytes	
anim		
canvas		

Az átalakítás paramétereit be lehet állítani a renderelés előtt, tehát mi mondhatjuk meg, hogy a testet hány háromszögből építse fel a program (pontosabban, hogy hány részre ossza a görbét két bázispontja között). Sőt, általában minimum és maximum értékeket szokás megadni, így ha egy test messze van, akkor azt kevésbé igényesen bontja fel a program, és egy másodpercnél többet sem foglalkozik a renderelésével, mert úgysem érdekel senkit, viszont egy épület- vagy tengerfenék-közei repülésnél nagyon sok háromszögre bontja, így az teljesen simának fog látszódni, ezenkívül a matematika ilag leírt anyagokat minden képkockához újra meg újra kiszámítja (így a durva pixelesedéstől sem kell tartani). Tehát a renderelőprogram továbbra is csak poligont fo-





# DEMOLITION

Ebben a hónapban az ezévi magyar party-kat vesszük szemügyre, különös tekintettel a **Pie Slice**-ra. Mire ezek a sorok megjelennek, már a **Cache** és eredményei is a múlt zenéi lesznek – erről is hamarosan szó lesz a PC Ultra hasábjain. Nagy büszkeség tölthet el minden party-ra járó, ha az ezévi magyar rendezvények kerülnek szóba, mégpedig azért, mert a magyar party-termés nagyon bő. Európában szinte egyedülálló, hogy egy évben 6-7 party-t rendezzen egy ország. Ha a finneket nézzük, ott szinte csak az **Assembly**, a **Juhla** és az **Abduction** számottevő. Idén 654-en szavaztak az **Assembly**-n, ami elég nagy számen (a szavazók átlagéletkora 15 év volt). A **Juhla** Pii-n pedig szervezőkkel és security-vel együtt is csak 260-an voltak. A magyar scene ezért nem szégyenkezhet: nálunk van a legszébb party-termés.

Az első idén a **Cache tavasz** volt, Kecskeméten, a szokásos helyen, az ifjúsági otthonban. Ez a party szinte folyamatosan ugyanazt nyújtja mindenkinek, senki sincs becsapva, szervezésben vannak ugyan kisebb hibák, de a party összességében a magyar scene egyik hagyományos nagy találkozása. Nagy múltra tekint vissza – elődje az **In Bloom**, amit 1993-ban a **Majic12** nyert a **Wish** című demoval. November 8-10 lesz a következő, az **őszi Cache**. A szervező a **Unicorn**, mint mindig.

Áprilisban eljött a nagy összecsapás ideje, a legjobb és leglátogatottabb magyar – sőt, közép-európai – party, a **Scenest**. A szervezés nagy részét **Melani Ai** végzi (ezenül csak a fő szervezők neveit említem meg), amit talán úgy értékelhetünk legjobban, ha megjegyezzük, hogy idén majdnem 900-an látogattak ki a rendezvényre, tizenkét demo, és több, mint 100 zene indult! 97-ben is lesz **Scenest**, a szokás szerint áprilisban.

A sorban következő party-t az **Enlightenment**, vagyis **Ward** szervezte. A neve **Rage**, Kistarcsán tartották egy általános iskolában, és ahhoz képest, hogy most volt először, egészen jól sikerült. Sok hiba és kavardás volt, de pl. sem előtte, sem azóta nem láttunk olyan hatalmas és színhű projektort, mint ott. A bérleti díja néhány órára is 6 százezer volt magyar Forintban. A party egyébként május végén volt, és reméljük, jövőre is lesz.

A nyár közepén egy szintén új magyar rendezvény kapott helyet, a **Flag, Tomcat/CD** szervezésében Békásmegyeren. A feeling itt is jó volt, talán sokan túl sokat vártak a party-tól (vagy a szervezőség ígért túl sokat?), és ezért néhány dolog még nem volt tökéletes. Példaként a compokat említhetnénk – egy hölgyemény összekeverte a stuffokat a compogépen, és így több négycsatornás zene a 32-csatornások között került lejátszásra, és hasonló. Reméljük, hogy **Flag 97** lesz és még jobb lesz!

De a nyárnak még mindig nincs vége, Pécsen búcsúztatta a scene az **Antiq** party-n, amit **Dij Dynasty** szervezett. Sajnos ez volt az egyetlen magyar party, amire nem tudunk elmenni, de sokak szerint a legjobb vidéki party volt idén.

Most pedig elérkeztünk a **Pie Slice** party-hoz, ami elvileg a cikk fő témáját képezné. Október 11-12-13 volt az időpont, a hely pedig a legnagyobb hírv Mechatronikai Szakközépiskola Gazdagréten, ugyanaz, ahol a **Scenest** is megrendezésre került. Péntek este még csak szálingóztak az emberek, de hangulatban a **Shock** háza táján nem volt hiány. A party-gamerek megkezdtek szokásos tevékenységüket, nekiálltak a **DOOM**-ot, a **Duke Nukem**-et, meg egyéb agyromboló ostobaságokat nyomtatni a neten. Igen, a neten, mert egészen szépen működő netre lehetett rákapcsolódni a party-n, ami a stuffok terjesztésére (és a haszontalan game-ek nyomtatására) jó hatással volt. Természetesen megjelentek az Amigások is néhány hatalmas hangfal társaságában.

Mint mindig, megpróbáltuk felmérni a versenyzőket. Szinte senki sem akart indulni semmivel. Ehhez képest a compokra 3 demot, 60 multichannel és 20 4-channel zenét, 23 grafikát, 13 raytrace képet és 9 lamerdemot adtak be a résztvevők.

Szombaton sem égett senki az esti compok lázában, szólt a zene, amibe a **Duke Nukem** hangjai vegyültek.

Délután lezajlott a funcomp. A főnyeremény itt tíz darab Tűró Rudi volt. A feladatok érdekesek voltak: bordalt kellett írni a scene-ről és az ukrán k\*\*\*król, szerezni kellett egy órán belül egy lányt, aki le tudja rajzolni **Bill Gates**-t, szájjal kellett egy zenei darabot előadni, és hasonló finomságok.

Estefelé pedig beindult a verkli,

természetesen a zenékkal. Négy sávban **Sly Spy** (Amigás) lett az első egy igen technikás zenével, címe **Fake Hero**. Második **ATX** lett, harmadik pedig **Zooley a Space Hawks**-ból.

A következő event a multichannel compo volt, ahol ismételtén bajok voltak az erősítéssel és a lejátszókkal. Több .S3M zenét FT2-ben játszottak le, és az .IT kiterjesztésű zenék sem jelentek tiszta örömet a rendezőknek. Az első **ATX** lett a **Refusal** című zenével, második **Plasmablade**, a **Murmidones** zenésze, harmadik pedig **Traffic**, szintén a **Shock**-ból.

Ezután megkezdődött a kavardás. A PC democompo nem végére került, hanem bele a közepébe. A grafika-compo pedig nem egyben lettek megtartva, hanem PC-n és Amigán külön, aminek az lett a vége, hogy a 23 grafikából csak 2 volt Amigás. Ebben **Rendall** lett az első. A PC-s részben, kísértetiesen hasonlóan az **Antiq**-hoz **Ward/Enlightenment** lett az első és **Das/Shock** a második. Sajnos nagyon sok volt az olyan kép, amit talán "nagy **Photoshopos** izének" nevezhetnénk **Tsc** után szabadon. Az ezekhez szükséges tehetség, idő és energia többnyire közelébe sem ér a hagyományos, kézi alkotásokénak, bár azért akadnak üdítő kivételek is.

A 64K introban egyetlen alkotás indult, ami így meg is nyerte a versenyt (**Fake-Firg**, aki most már official **Firg** member!).

A 4K-ban hárman indultak, és egy zenész lett a győztes, leggyűrve Magyarország egyik legnagyobb cubeheadjét, **Blalát** (aki jelen pillanatban a **Byteam** egyedüli tagja). Ez a zenész pedig **Reptile/Astroidea** volt. A raytrace compoban elég szép számmal indultak színvonalas alkotások. Az első **True/Shock** lett egy **3DStudio Max**-ban készített képpel.

Amigán és C64-en is voltak indulók. A C64-es democompót a

**Resource** nyerte egy félelmetes demoval. Alig akartunk hinni a szemünknek: egy C64 által előállított bumpolás jelent meg a projektoron! A zenét itt **Roy** nyerte (mint szinte mindig).

Amigán csak egy demo (**Frame18**) és egy 40k intro (**United Force**) volt, így ők lettek a győztesek is.

A végére hagytuk a PC-s democompot, a party-k fő látványosságát. Idén három demo indult, az **Astro** (?) nevű csapat egy felejthető produkcióval, valamint a **Kamu** és a **Shock**. A győztes a **Shock** lett, de az örömben egy kis üröm is vegyült: az **Error808** az utolsó demo a **Shock**-tól. A **Kamu** egy érdekes design magyar változata, a srácok (kilétüket nem fedem fel) a finn design-t igyekeztek megjeleníteni egy kis humorral vegyítve. Elég jól sikerült. Demojuk címe nemes egyszerűséggel **Pumpa**.

Jelenleg itt tart a magyar scene. Készítettünk egy kis chartot is, ami a 95 vége óta rendezett magyar party-k eredményei alapján született. Minden első hely három, minden második kettő és minden harmadik hely egy pontot ért a csapatnak. A felállítás jelen pillanatban a következő (a nevek mellett zárójelben az aktuális pontszám):

1. **Shock** (76)
2. **Astroidea** (39)
3. **Enlightenment / Remal / United Force** (18)
4. **Exhumers / Byteam** (17)
5. **Capanna / Urinate** (15)
6. **Absolute Pc** (13)
7. **Murmidones** (12)
8. **Dynasty** (10)
9. **Promise** (9)

És lesz még party Magyarországon 1996-ban! Várjuk az új party-kat és a régiakat is, mert a magyar scene még távolról sem halott!

Atx

Shock-Anarchy Pc-Coma







A XXI. század elejére az amerikaiak legütőképesebb repülőgépe az **F-22-es** lett. Természetesen megvoltak még a régi, jól bevált **F-14**, **F-15**, **F-16** típusok is, de az új adatokat már csak a lopakodó gépekkel lehet végrehajtani. Az USA-nak azért volt szüksége erre a gépre, mert a világban mindenütt hadrendbe állítottak már magas színvonalú, kiváló képességekkel rendelkező vadászgépeket. Európa elkészítette a **Eurofighter 2000**-et, az oroszok pedig egyre több **MIG-29** és **SU-27** típusú gépet állítottak szolgálatba és adtak el. Persze az **F-22** képességeit egyik sem éri el, de a régebbi amerikai típusoknak méltó vetélytársaik lehetnek az orosz és az európai vadászok.

Az **F-22** igazi erőssége az, hogy lopakodó jellege miatt nem veszítette el a manőverező-képességet és a nagy mennyiségű fegyver elhordásának lehetőségét, melyek a bombázás és a légi harc elengedhetetlen feltételei. Ehhez nagymértékben hozzájárul a két hajtómű, amelyek ráadásul rendelkeznek a *Thrust Vectoring* technikával, amely a manőverezhetőséget segíti úgy, hogy a gépet a fordulókban nem egyszerűen a kormánylapok irányítják, mint a hagyományos repülőgépeken, hanem a hajtómű irányválogatása is segíti. A **Lightning II** hajtóművei fel vannak szerelve az utánégető mellett egy *supercruise* móddal is, amely amellyel, hogy üzemanyag-takarékos, csökkenti a forró gázok kibocsátását, így az infravörös detektorral való észlelhetőséget is. A gép sárkánya teljesen lopakodó-jellegű, tehát az ellenséges földi radarok nehezen észlelik, a vadászgépek radarjai pedig csak akkor, ha már látótávolságban vannak.

A szimulátorban, miközben egy ilyen **F-22**-est vezetünk, alkalmunk lesz megismerni ezeket a tulajdonságokat. Egyik-másik ellenfél kifejezetten könnyű prédá, viszont akad néhány igazán erős is. A fő probléma inkább a földi támadás szokott lenni. Ha bombázni kell, és nagy magasságban közelítjük meg a célpontot, a földi radarok könnyen észrevesznek, és rakétát indíthat ránk egy **SAM**. Ha viszont alacsonyan repülünk, a légvédelmi ágyúk lövései rongálhatják meg a gépünk.

Az ellenséges vadászgépek közül a leggyengébb a **MIG-27 Flogger**. Ez a régi **MIG-23**-as továbbfejlesztett verziója, de nincs esélye a gépünk ellen. Valamivel erősebb a **MIG-**

**29 Fulcrum**, de ez is csak akkor jelenthet veszélyt, ha nem egyedül érkezik. Az oroszok legjobb gépe egyértelműen a **SU-27 Flanker**. Ha egy amerikai gép találkozik ezzel a típussal harc közben, akkor igazán méltó ellenfélre akad. Rendelkezik bizonyos lopakodó képességekkel, ezenkívül kiváló manőverező-képessége, erős hajtóművei és változatos fegyverzete miatt még az **F-15**-ösök ellen is jó eséllyel indul. Ellenünk a legfontosabb fegyvere az infravörös kereső, amellyel a lopakodó gépeket is észre lehet venni. Egyetlen ellenséges vadászgép maradt már csak hátra, ez pedig a **EF-2000**. Képességei alapján leginkább az **F-16** európai megfelelőjének tekinthető. Mint a **SU-27**, ez is rendelkezik passzív infravörös érzékelővel, így könnyen meggyűlhet vele a bajunk, ha találkozunk vele.

A játékban repülés közben nagyon érezhető, hogy igényel némi joysticket, és nagyon tud örülni a Thrustmaster termékeknek vagy egyéb programozható joy-oknak. Támogatja a Thrustmaster FCS-t, az **F-16 FLCS**-t és a **CH F-16 Combat Stick**-et, valamint kétféle programozható hajtóműszabályzó joy-t.



Ennek ellenére van egy szép csokor billentyű is, amelynek ismeretése közben remélhetőleg megvilágosodik valami a program kezeléséből.

A játékban a műszerek állapotait leginkább a HUD-ról (**Head Up Display**) olvashatjuk le. A HUD teljesen hagyományos, aki már játszott vadászpilóta-szimulátorokkal, annak ismerős lesz. A képernyő tetején lévő vízszintes csík jelenti az irányítót, és a csik

bal illetve jobb oldalán lévő kis nyílak a következő **Waypoint** irányát, ha az éppen kicsúszik a látómezőből. Bal oldalt, a függőleges csíkról olvashatjuk le a repülőgép sebességét csomóban, alatta sorrendben a hajtómű-teljesítményt százalékban, a gravitációs terhelést G-ben, a maradék üzemanyag mennyiségét, és végül a gépünk állapotát százalékban. A sebességmérő felett a **Waypoint** nevét, a hozzá tartozó feladatot és a jelenlegi távolságát láthatjuk. A jobb oldali csíkról a magasságunkat olvashatjuk le lábban, alatta pedig a támadási lista található, ami majd kicsit később lesz részletezve. Középen gépünk orrának vízszintessel bezárt szögét olvashatjuk le fokokban, alatta pedig a betöltött fegyver nevét és mennyiségét láthatjuk. Ezek alatt a bekapcsolt műszerek neveit olvashatjuk, sorrendben a futómű, a flap, a fék és a radar állapotát. Ha nincs valami bekapcsolva, akkor egyszerűen nem látjuk a nevét. Ezek után ismerkedjünk meg a kezelőgombokkal!

### Általános funkciójú billentyűk

**'Esc'**: Kilépés a szimulációból.  
**'P'**: Pause.  
**'Ctrl'+V'**: A képernyőmód változtatása.  
**'K'**: Billentyűparancsok.  
**'M'**: A repülési feladatok.  
**'END'**: A repülés vége.  
**'F9'**: Normál sebesség.  
**'F10'**: 2x sebesség.  
**'F11'**: 4x sebesség.  
**'F12'**: 6x sebesség.

### Kamera- és nézőpont-irányító billentyűk

**'F1'**: Pilótafülke.  
**'F2'**: HUD nézet.  
**'F3'**: Külső nézet.  
**'F4'**: Külső nézet egy fix pont-ról.  
**'F5'**: A nézet mindig követi a kiválasztott célpontot.  
**'F6'**: A wingmanünk külső nézete.  
**'F7'**: Rakéta-nézet.  
**'F8'**: A kiválasztott célpont nézete.  
**'Home'**: Lefelé tekintés.  
**'Ctrl'+kurzor'**: Fejünk mozgatása a megfelelő irányba.  
**'S'**: Zoomolás befelé lassan.  
**'X'**: Zoomolás kifelé lassan.

Az utóbbi két billentyű a **'Ctrl'**-től együtt gyors zoomolást eredményez.

### Hajtómű-teljesítmény-szabályozó gombok

Ha rendelkezünk esetleg programozható hajtómű-szabályzó joy-jal (Thrustmaster TQS vagy CH Throttle), akkor nem érdemes ezeket a billentyűket használni.  
**'5'**: Hajtómű kikapcsolása.  
**'6'**: 60% teljesítmény.  
**'7'**: 70% teljesítmény.  
**'8'**: 80% teljesítmény.  
**'9'**: 90% teljesítmény.  
**'0'**: 100% teljesítmény.  
**'-'**: Utánégető.

### Általános irányítóbillelttyűk

**'Kurzor'**: A nem numerikus billentyűzeten lévő nyíl gombok segítségével irányítjuk a gépet.  
**'F'**: Flaps ki/bekapcsolása.  
**'G'**: Futómű felhúzása/leengedése.  
**'PageDown'**: Lábormány jobbra.  
**'Delete'**: Lábormány balra.

**'B'**: Fék be/kikapcsolása.  
**'Ctrl'+J'**: Katapultálás.  
**'I'**: HUD fényerősség csökkentése.  
**'O'**: HUD fényerősség növelése.

### Navigációs billentyűk:

**'A'**: Robotpilóta be/kikapcsolása.  
**'N'**: Következő waypoint.  
**'L'**: Szintrepülés. A gomb megnyomásától a következő irányváltásig szintbentartja a gépet a robotpilóta.  
**'H'**: Irány haza!

### Radar és fegyverzetkezelő gombok.

A gépet négyféle fegyverrel lehet felszerelni. Kétféle levegő-levegő rakétából, **AIM-120C AMRAAM** és **AIM-9X Sidewinder**-ből típusonként nyolcat tehetünk fel. A rakéták betöltésekor a radar csak légi célpontokat mutat. Létezik még **M61A2** típusú 20 mm-es gépágyú is, és a radar ilyenkor is csak légi célpontokat mutat. Felszerelhetünk a gépünkre ezenkívül **JDAM Mk.83** típusú bombát is, és betöltésekor a radar csak a földi célpontokat fogja mutatni.

**'1'**: AMRAAM.  
**'2'**: Sidewinder.  
**'3'**: Gépágyú.  
**'4'**: Bomba.  
**'R'**: Radar be/kikapcsolása.  
**'W'**: Következő fegyver.  
**'C'**: **Chaff** és **Flare** kidobása ellenséges, ellenünk irányított rakéta ellen. A gépünk automatikusan detektálja, hogy milyen típusú rakétát indítottak ránk, és melyik zavaróeszközzel van szükség.

WINGMAN ÉLETRŐL



**'Enter'**: Támadási lista készítése. A támadási képernyő bekapcsolása után érdemes használni, mert erről olvasható le, hogy az ellenséges gépek milyen messze vannak. Ha elég közel értünk hozzájuk (az ellenfelek sziluettje fehérről pirosra vált), a legközelebbi ellenséges gépet célozza be, és prioritás szerint rendezi. Ezután visszakapcsolhatunk HUD nézetre, és csak löni kell.

**'TAB'**: Következő objektum. Csak az előtünk lévő, és 40 mérföldnél közelebbi tárgyra vonatkozik.

**'Ctrl'+TAB'**: Előző objektum.  
**'I'**: Előző célpont kiválasztása.  
**'J'**: Következő célpont kiválasztása.

**''''**: A legközelebbi célpont kiválasztása. Az utóbbi három funkció csak azután működik, hogy az **'Enter'**-rel támadási listát készítettünk.

### Kezelőképernyők

Ezek teljes képernyős műszerek, miközben láthatjuk a műhorizontot is a sarokban. Minden gomb a numerikus billentyűzetről érhető el!

**'2'**: Készletek. A meglévő fogyóeszközaink mennyiségéről tájékozódhatunk itt.  
**'4'**: Védelmi képernyő.  
**'5'**: Térkép waypointokkal.  
**'6'**: Támadási képernyő. Itt érdemes támadási listát összeállítani.



- '7': HUD ismétlő. Az összes elhangzott parancsot elolvashatjuk itt.  
'8': Ki- illetve bekapcsolhatjuk a kis műhorizontot a képernyők sarkában.  
'9': Teljes képernyős műhorizont. Szinte használhatatlan.

### Wingman parancsok

Mint az már elvárható ■ mai szimulátoroktól, nem egyedül támadunk egy kisebbajta hadsereget, hanem van társunk is. Ezt az alakot hívják *wingman*nek, és jobbra mellettünk, mögöttünk repül általában. Nekünk tartozik engedelmisséggel, ha parancsot adunk ki számára.

'Ctrl'+ 'C': Fedezz! Társunk ekkor azonnal célba veszi az elérhető ellenséges gépeket.

'Ctrl'+ 'E': Támadás szabadon!

'Ctrl'+ 'F': Vissza mellém!

'Ctrl'+ 'M': Támad meg az én célpontomat!  
'Ctrl'+ 'P': Őrjáratozz a bázisunk felett! A *wingman* ilyenkor hazafelé veszi az irányt, és ha ■ bázis fölé ért, őrjáratozni kezd, hogy távol tartsa az ellenséges gépeket.

A játékban a repülés nem túl bonyolult. Az irányítás a hagyományos kurzorgombokkal vagy joystick segítségével, valamint ■ 'Del' és ■ 'PageDown' gombokkal, mint lábkormányal történik. Nagyon érzékeny a gép minden kormánymozdulatra, így billentyűzetről nem könnyű irányítani, és sajnos még egeret sem használhatunk erre a célra. További probléma, hogy 486 DX2-n nem túl gyors az animáció, és általában későn vesszük észre, hogy túlságosan erősen változtattunk irányt. Ezen csak kicsit segít a képernyőmód megváltoztatása a 'Ctrl'+ 'V' billentyűkombinációval, viszont a grafika ilyenkor elég gyenge felbontású lesz. Háromféle videomód közül választhatunk: 320x240, 400x300 és 640x480.

A repülést legegyszerűbb begyakorolni ■ legelső küldetésben. Itt ténylegesen az a feladat, hogy fel kell szállnunk, repülni kell a megadott útvonalon, majd leszállhatunk. A leszállás persze nem kötelező (ez már szinte hagyomány a vadászipilóták szimulátoroknál), hiszen a feladat végrehajtásával megnyomhatjuk az 'End' gombot, és véget ér a küldetésünk.

A repülés úgy történik, hogy maximális teljesítménnyel felszállunk, és felmegyünk kb. 10000 láb magasságba. Minden cselekedetünket kommentálja egy női hang, így a felszállás pillanatában is. A futómű és a flap felhúzása, és a hajtómű-teljesítmény 60 százalékra való visszavétele után nyugodtan bekapcsolhatjuk ■ robotpilótát, ami elvisz minket az első *waypoint*ig. Ha ehhez a helyhez tartozik valami feladat, akkor az megie-

lenik ■ HUD-on a bal felső sarokban. Ilyenkor természetesen végre kell hajtani a feladatot, csak ezután mehetünk tovább. A *waypoint* közelébe érve feladat esetén kapcsoljuk ki ■ robotpilótát időben, vagy ha nincs feladat, mindössze át kell váltani a következő *waypoint*ra az 'N' billentyű megnyomásával. Ezt egyébként általában megteszi a robotpilóta is önmagától. Ha azt mondják a rádió, hogy teljesítettük ■ kitűzött feladatokat, és megnyomhatjuk az 'End'-et, akkor nyugodtan legyünk is meg.

Miután megtanultuk vezetni a gépet, elkezdhetjük gyakorolni a harci feladatokat is. Erre a legalkalmasabb a *Quick Mission 3* gyakorlófeladat, amelyben az a cél, hogy három darab MIG-27-es külsejű célpontot le kell lőnünk. Felszállás előtt érdemes megnézni a térképet, amelyen le van rajzolva az útvonalunk és a célpontok helyei. Ez alapján látható, hogy ■ második *waypoint* elérésekor kell megtámadni őket. Felszállás után emelkedünk a szokásos magasságba, majd nyugodtan kapcsoljuk be a robotpilótát! Miközben közeledünk az ellenfelekhez, kapcsoljunk át a támadási képernyőre ■ numerikus billentyűzet '6' gombjával! Ekkor ismét egy térképet láthatunk, amelyen közepén látható az F-22-esünk, és piros színnel az ellenfelek gépei. Kapcsoljuk ki ■ robotpilótát, és közelítsük meg őket! Mikor már látávon belül vannak, készítsunk támadási listát az 'Enter' billentyűvel! Most már nyugodtan visszakapcsolhatunk a HUD képernyőjére, és kiválaszthatjuk az AMRAAM rakétákat az '1' gombbal. Kapcsoljuk be a radarát az 'R' gombbal, és forduljunk az ellenfeleink irányába! Ekkor már valószínűleg egy zöld négyzet látható a képernyőn, amely a megcélzott ellenséges gépet mutatja. Ha ez a négyzet pirosra vált, indíthatjuk a rakétát. Mivel csináltunk támadási listát, az képes egyszerre maximum négy ellenséges gép célzására, így váltunk ■ következő célpont-ra ■ 'J' billentyűvel! Ismét meg kell várni, amíg a zöld négyzetből piros lesz, és akkor elereszthetjük a következő rakétát. Ugyanezt kell eljátszani az utolsó ellenséges géppel is, és már kész is vagyunk a feladattal. Nos, ez most elég egyszerű volt, mivel fegyvertelen célpontokról volt szó. Legközelebb nehezebb dolgunk lesz!

Mivel gépünk vadászbombázó, érdemes megtanulni a bombázást is, hogy eredmények legyünk a földi célpontok ellen. Levegő-föld rakétát sajna nem szerelhetünk fel a gépre, így csak ■ bomba és a gépágyú marad. Ez utóbbi elég nehézkes, általában nem használható sok mindenre. Gépünket JDAM bombákkal lehet felszerelni. Ezek nagyon jó, irányított bombák, amelyek vízszintesen repülve 10000 láb magasságban 500 csomós sebességgel akár nyolc mérföldnyi



távolságot is tudnak tenni lefelé és előre, oldalra pedig két-két mérföldet. Ha hegy, vagy egyéb akadály van az útvonalban, nem tudják kikerülni. Bombázni viszonylag nagy magasságból érdemes, hogy legyen elég mozgási energiája ■ becsapódáskor, hogy elérje ■ célpontot ■ robbanás.

A legjobb bombázási gyakorlat a *Quick Mission 4*, amelyben feladatunk egy légibázis elleni támadás lesz. Teljesen meg kell semmisíteni, és ehhez nem elég egyetlen bomba, ezért összesen négyet fogunk magunkkal vinni ■ küldetésre. Felszállás után kapcsoljunk át a JDAM bombára a '4' gombbal! Ekkor ■ radar átvált földi célpontok keresésére. Amikor megközelítettük a célpontot, ■ *wingman*ünk informál minket róla. Ekkor készítsunk támadási listát, amire megjelenik a képernyő jobb alsó részén a célpont neve, és ha felé néz a gép orra, megjelenik egy zöld négyzet is a HUD-on. Mikor ez pirosra vált, elengedhetjük az első bombát. Váltunk ■ következő célpontra, és mikor az is be lett célozva, eresszük el a következő bombánkat! A leérkező bomba nem csak egyetlen célpontot rombol le, hanem akár hármat is, mivel itt nagyon közel vannak egymáshoz a tárgyak. Épp ezért, ha a következő célpont túl közel esik ahhoz az áldozathoz, amelyre már dobtunk le olyan bombát, ami még nem érkezett meg, akkor váltunk tovább egy távolabbi célra. A 'TAB' billentyű kitűnő erre ■ váltogatásra, mert a segítségével nem összevissza keresgélünk a célpontok közt. Amikor kiírja a gép, hogy teljesítettük a kitűzött feladatot, hazamehetünk.

Persze ez a feladat elég egyszerűnek tűnik most, de nem ugyanez a helyzet akkor, amikor egy SAM állást kell megtámadnunk, ugyanis akkor az is lő ránk. Az sem ritkaság, hogy ilyenkor előjön néhány SU-27-es, és megpróbál minket megakadályozni áldásos tevékenységünkben.

SAM állás támadásakor érdemes használni a védelmi képernyőt, ez ■ numerikus billentyűzet '4' gombjával lehetséges. Ekkor ■ képernyő közepén egy kék repülőgép-szillett jelzi a gépünket, valamint kis karika a SAM állást. A kis karika körül van egy nagyobb is, amely a SAM radarjának hatósugarát jelzi. A gépünk körül is van nagyobb kör, ez viszont csak távolságot jelent, és a kör tetején lévő szám mutatja, hogy hány mérföldes a sugár. Ez alapján kiszámíthatjuk, hogy mennyire szabad megközelíteni az ellenséges rakétaállást. Ha épp légicsatába keveredünk egy másik vadászgéppel, és a közepben van SAM állás, mindenképpen figyeljünk erre is, mert kellemetlen meglepetést tud okozni ■ váratlanul jövő támadás.

A repülőgép vezetésének és ■ fegyverek használatának megtanulására ■ legjobb végigjátszani a *Quick Mission* feladatait, amely öt küldetést tartalmaz. Az utolsó kivételével mindenhol fegyvertelen ellenfelek állunk szemben. Ahhoz, hogy egy egyszerű feladatot tudjunk játszani, ■ főmenü *Quick Mission* pontját kell választani. Itt egy olyan képernyő jelenik meg, ahol az összes lehetséges feladat fel van sorolva, és ezek közül egyet kell kiválasztanunk. Bal oldalt egymás alatt egyszerre öt feladat neve látható, de ezeket lehet lapozni is. A feladatok ■ *Quick Mission*okkal kezdődnek, majd fel van sorolva ■ karrier összes küldetése. Jobbra, a képernyőn rövid ismertetőt olvashatunk a feladat lényegéről, alul pedig elfogadhatjuk az *Accept*et, készíthetünk egy teljesen új küldetést a *Create Mission*nel vagy visszaléphetünk a *Back*kel. Ha elfogadjuk ■ kiválasztott küldetést, a *Briefing* következik, melyben elolvashatjuk ■ feladathoz tartozó részletes szöveget, megtekinthetjük gépünk fegyvereit és a térképet, valamint elindíthatjuk a szimulációt.

Ha új küldetést generálunk, két képernyőn keresztül kell beállítani a lehetséges opciókat. Ezek között az ellenséges vadászgépek típusát, mennyiségét és pilótáik ügyességét, valamint földi célpont típusát, SAM állásokat és légelhárító ágyúkat kapcsolhatunk ki vagy be. Ezután a barátainkkal is megtehetjük a gépek típusának, mennyiségének és pilótáik ügyességének beállítását, valamint kiválaszthatjuk, hogy milyen környezetben (sziget, havas táj, sivatag vagy dzsungel) valamint milyen napszakban és időjárásban kívánunk hadakozni. Végül beállíthatjuk, hogy milyen fegyverből mennyit kívánunk magunkkal vinni ■ kirándulásra.

Ha megtanultuk kezelni a gépünket, és már nagyjából elsajátítottuk a fegyverek kezelését is, elkezdhetünk egy karriert. Ehhez ■ főmenü *New Campaign* pontját kell kiválasztanunk. A karrier elkezdéséhez először egy nevet kell begépelnünk, amely később azonosítónk lesz, és a játékállást majd ezzel tölthetjük vissza a főmenü *Continue Campaign* pontjának kiválasztásakor. Mindenki *1st Lieutenant* rangban kezd a karrierjét az USAF-nál. Természetesen lehetőség van az előléptetésre is, mégpedig a pontok alapján. Az első előléptetés 15.000 pontnál *Captain* rangra, aztán sorban 30.000-nél *Major*, 55.000-nél *Lt. Colonel*, 100.000-nél *Colonel*, végül 160.000-nél *Brigadier General* rangra. Pontokat adnak minden helyesen végrehajtott akcióra. A küldetés végelszámolásánál csak az összes pontszám van kiírva, nincs részletezve, hogy mire kaptuk. A feladat végrehajtásáért 1000 pont jár. Ugyanennyit adnak egy sikeres leszállásért is és egy-egy külön feladat sikeres végre-







hajtása esetén. Ha lelövünk egy ellenséges repülőgépet, 250 pontot kapunk, ha viszont ■ rakéta eltalálja őt, és nem zuhan le a gép, akkor csak 150-et. Minden földi objektum elpusztításáért 100 pont jár, és ha gépágyúval lövünk, találatonként 25 ponttal gyarapszik a listánk. A küldetés befejezésekor kapunk még pontot arra is, hogy milyen állapotban hoztuk haza ■ gépet. Százalékonként 5 pont jár, tehát ha teljesen épségben maradt a gép, az 500 pontot jelent.

Amikor karriert játszunk, a **Briefing** képernyőn megjelenik egy **Player Stats** feliratú gomb is. Ezzel szerény személyünk eddig elért eredményeiről informálódhatunk. Fel van sorolva a lelőtt gépek száma, a sikeres leszállások száma, a halálozások és a katalpultálások száma. Ezek mellett természetesen láthatjuk még a pontszámunkat, ■ rangunkat, és hogy mennyi időt töltöttünk eddig ■ levegőben harci feladat teljesítése közben. Ezenkívül megnézhetjük, hogy a karrierünk hol áll, és átmehetünk a medálok képernyőjére is. Minden teljesített hadszíntér után kapunk egy plectsnt, de ezzel kész is. Egyéb külön ajándék csak az előléptetés, amelyről a küldetés befejező képernyőjén informálnak minket. Egy érdekes dolog maradt még itt, mégpedig az elhalálozások száma. Ha lezuhanunk a gépünkkel, vagy esetleg katalpultálunk, azonnal véget ér a küldetés, de ■ karrier folytatódik tovább. Mindössze az értékelőlapon nő az elhalálozások vagy katalpultálások száma. Ennél még ■ **X-Wing** is realisabb volt...



Karrierünk összesen öt hadszíntérből áll. Mint már említettük, minden egyes hadszíntér teljesítésekor kapunk egy-egy medált. Az első egy gyakorlat **Nevadában**, kellemes sivatagi környezetben. A gyakorlat vaktölté-nyekkel történik, ez alól csak az utolsó kül-

detés kivétel, ahol mindenki éles löszert használ. Alapvetően arra való ez ■ néhány küldetés, hogy megtanuljuk kezelni az **F-22**-est.



A második hadszíntér, egyben az első igazi bevetés helye távol-kelet. A **Laos, Myanmar (Burma)** utódja és **Thaiföld** között fekvő hegyes-dombos vidékről van most szó, és ■ probléma lényege természetesen a drogkereskedelem. Ezen a vidéken a hegyekben léteznek kis falvak, amelyek – messze a civilizációtól – kábítószer-készítéssel foglalkoznak. A helyi kormányok képtelenek ellenőrizni őket épp ■ hely elhagyatottsága miatt, és pedig még lehetetlenebb, hogy külföldi ellenőrzőegységeket küldjenek ebbe a térségbe. Egy **Chang Tzu Ming** nevű figura egyesítette ezt ■ elhagyatott vidéket, és folyamatos terjeszkedésével egyre nagyobb területeket harapott ki ■ három országból. A drogból befolyt csekélyke bevételből össze-

tudott vásárolni magának egy egész ütőképes hadsereget, mivel most, ■ XXI. század elején már teljesen nyitottak a fegyverpiacok. Ez végül is nem lett volna túl nagy gond, de mivel a figura elég ambiciózus, és nagyhatalmi pozíciót akar magának, a felett világ nem nézheti tétlenül. Mindenkit körüljön a drogkereskedelem és ■ korrupció, így az egyetlen értelmes lépés a légitámadás. Az Egyesült Nemzetek (UN) megszá- vatta a terület megtámadá- sát, és az USA két századnyi **F-22**-es kö- zött szerény személyünket is elküldte.

Az első feladat nagyon könnyű, szinte csak gyakorlat, de a többi sokkal nehezebb. Sajnos ez jellemző az egész játékra. Mivel nem halhatunk meg egy karrier közepén végle- gesen, mindössze a listánkon jegyzik, a fel-

adatokat nehezítették meg annyira, hogy több időt legyen kénytelen eltölteni a játé- kos a progi mellett.

A harmadik hadszíntér **Szibéria** havas tája- ira visz minket. Az oroszok sosem tudták igazán magukévé tenni ■ demokrácia esz- méit, és a választásokon sorra mindenféle kommunista erőket emeltek hatalomra. Eb- ből mostanra, a XXI. század elejére az sült ki, hogy az irányítatlanság és a fejtelenség sosem látott méreteket öltött. Egy csoport politikus és tehetséges katonai vezető elha- tározta, hogy megalapítja a **Dalnyvostoki Köztársaságot** északon, **Alaszka** közelé- ben. Fegyvereik volt orosz gépek, meghoz- zá ■ legmodernebb típusok. Az oroszok per- sze nem akarják, hogy nyílt háború induljon a lázadók ellen saját területeiken, így mind- össze arra kerülhet sor, hogy kis bázist léte- sítsenek az amerikaiak **Kamcsatka** északi részén. Feladatunk így nem lesz könnyű, számolni kell az ellenfél létszámbeli fölényé- vel és a kietlen táj ismeretlenségével.

A következő, negyedik hadszíntér a már jól ismert **Arab-öböl**. Történt ugyanis egysze- r, hogy jól pénzelt szeparatisták elfoglaltak egy részt **Jordániában**, **Ammantól** északra. Az irakiak úgy gondolták, hogy ezt az új álla- mot érdemes lesz fenntartani, mi- vel nagy előnyre tehetnek így szert a térségben. Egymást követték a szállítógépek **Bagdadból**, majd nem sokkal ezután propaganda- hadjáratot indítottak az irakiak arról, hogy ez az állam történelmileg **Irak** részét képezi. Ez persze nagy ér- vágás lenne a **Szabad Arab Kö- zösségeknek**, így ■ nyugat-európai és az amerikai hadseregek a segít- ségükre siettek. A szövetségesek szuverenitást követeltek egész **Jor- dánia** számára, míg az irakiak egy új határvonalat rajzoltak. Mivel egyik oldal sem engedett, ■ sivatag las- san megtelt vadonatúj, csillogó fegy- verekkel, és kezdetét vette egy új

sivatagi vihar. Utolsó küldetéseink az ötödik hadszíntéren, **Ukrajnában** játszódnak. A legutóbbi vá- lasztásokon érdekes figurák kerültek hatalomra, többek között volt szovjet vezetők, egyetemi professzorok, sőt még volt radikális orosz poli- tikusok is. Az új kormány tel- jesen képtelen lett ■ rend fenntartására, újabb és újabb gyilkosságok történtek az ut- cákön, ■ reform híres politi- kusai pedig egyre fogytak, némelyek nyomtalanul eltűntek. De nemcsak emberekkel fordultak elő furcsa dolgok, hanem egyre sü- rűbben érkeztek fegyverszállítmányok ■ térségbe titokzatos körülmények között. Az **Urál** félautonóm társaságai egyre moder- nebb fegyverekkel járkáltak, és a dombok rejtékében egy korszerű, gyors mozgású hadsereg kezdett el gyülekezni. A szomszé-

dos országok nem nézhatték ezt tétlenül, de a nyugatiak segítsége nélkül nem léphettek. Miután világossá vált, hogy a jól felfegyver- zett maffiaállam vezetői a **Szovjetunió** visszaállítását is szeretnék, az immár kelet- európai államokkal kibővült NATO csapato- kat küldött **Ukrajnába**.

Ha végigjártuk ■ karrier összes küldeté- sét, hirtelen értelmét veszti az egész játék. Ezért azt találták ki ■ program írói, hogy több játékos is játszhaszon egyszerre. Ha a progit ■ CD nélkül töltjük be, **multiplayer slave** módba kerül ■ játék, ami jelen esetben azt jelenti, hogy csak néhány funkció lesz indít- ható, és önálló játékot nem játszhatunk (ha- tásos védelem...). Kétféle játék játszható így. Az egyikben egymást segítik az emberi sze- replők, és az ellenséget a számítógép ké- pezi, ■ másikban pedig egymás ellen har- colhatnak ■ játékosok. Ezt a **Multiplayer** képernyőn ■ **Game Type**-nál állíthatjuk be. A másik unaloműző lehetőség a küldetés- készítés. Itt egy csomó opciót lehet beállí- tani, és ez alapján generál ■ progi egy új játéktér, de ez már feljebb részletezve volt.

A végére egy rövid értékelés maradt. Elő- szőr is, a grafika 640x480 felbontásban szép, Pentiumon már el is lehet viselni az animá- ció sebességét. A hangok átlagosak, a re- pülés közbeni zene viszont silány shoot'em up-jelleget kölcsönöz ■ játéknak. Pozitívum, hogy legalább külön lehet állítani ■ hangok és a zene hangerejét. A kézikönyv kitűnő, nagyon egyszerűen és érthetően van leírva benne minden, így játszva meg lehet tanul- ni minden trükköt, ami az amúgy nem túl bonyolult szimulátorhoz szükséges. Az vi- szont elég nagy kegyetlenség a programo- zók részéről, hogy joystick nélkül nem iga- zán kezelhető a játék, de abban azért iga- zuk van, hogy ha majd nemsokára megjele- nik ez ■ progi ■ boltokban, akkor valószínű- leg olyanok fogják inkább megvenni, akik- nek van már valamilyen botkormánya.



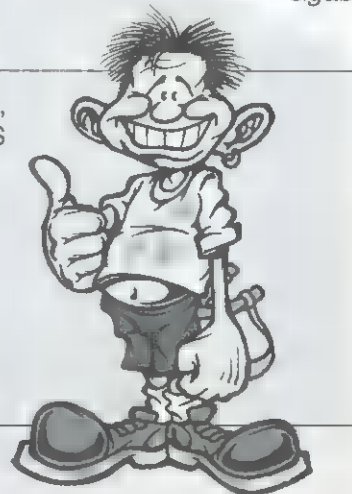
Összességében a játékról az a vélemé- nyünk, hogy a **Novalogic** hű maradt eddig elkészített programjainak minőségéhez.

Ggab

**Minimum hardver:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

**Kiadó:** Novalogic  
**Teszt példány:** Novalogic

**Grafika:** ■ ■  
**Hang:** ■ ■ ■ ■ ■  
**Design:** ■ ■ ■ ■ ■  
**IQ:** ■ ■ ■ ■ ■





# CIVIL WAR

Az 1861 és 1865 áprilisa között lezajlott észak-amerikai polgárháború a világtörténelem egyik legszebb fricskája volt azoknak az orrára, akik az ilyen-olyan háborúknak ideológiai indokot próbálnak tulajdonítani — gondoljuk, ezzel mindenki egyet ért, akinek *Robert E. Lee* tábornokról nem egy farmernadrág jut eszébe. Adva volt ugyebár egy hatalmas ország, amelyik még száz éve sem létezett, viszont minden polgára úgy gondolta, hogy alkotmánya alapján a világ legdemokratikusabb és legszabadabb földjén él. Nyilván ez a tévhit indította a déli rész 13 államát arra, hogy alkalmassá válasszák, hogy Északról független, saját gazdasági berendezkedésű államszövetséget hozzanak létre. Ez az ötlet robbantotta ki azt a véres polgárháborút, amelynek négy éve alatt az Egyesült (illetve akkoriban Szétszakadt) Államok nagyobb embervesztést szenvedett, mint az összes többi háborújában együttvéve, kezdve a Függetlenségi Háborútól egészen Vietnámig bezárólag. Igaz ugyan, hogy a napi politikai szükségesség alkalmasint azt diktálta *Lincolnnak*, hogy a lamszövetség fenntartása mellett a háború egyik fő céljának a déli rabszolgák felszabadítását jelölje meg, de valószínűleg *Fredericksburg*, *Chickamagua* és *Gettysburg* unionista hullahegyei nagyon meglepődtek volna, ha megtudják, hogy ők a néger szabadságáért ártják életüket. A polgárháború már a kitörésekor is elég egyesélyes történetnek látszott, hiszen az északi államok gazdasági, pénzügyi és mindenekelőtt népességi szempontból elsöprő fölényben voltak. Hogy a küzdelem mégis négy évig húzódott, az annak volt köszönhető, hogy a derék *Abe Lincoln* válogatottan tehetségtelen parancsnokokat állított hatalmas seregei élére, akik az olyan stratégiai zsenikkel, mint mondjuk az említett farmergatya-névű tábornok, történő összecsapásokkor csak hullahegyeket és kudarckokat tudtak prezentálni.

A küzdelem természetesen Dél feltétel nélküli megadásával ért véget, viszont a polgárháború emléke a véres áldozatok ellenére is mai napig is olyan romantikus kalandként él a nemzet tudatában, mint mondjuk a Vadnyugat meghódítása. Nyilván ezt a tendenciát öhajította kihasználni a *Sierra* is a **CIVIL WAR GENERAL** című játékával, ami talán nem véletlenül viseli *Farmer E. Nadrág* nevét. A játékban a polgárháború legnagyobb csatáit (az első és második manassasi (másnéven *bull run*), az *antietami*, a *fredericksburgi*, a *chancellorsvillei* és a *gettysburgi*) játszhatjuk le egyenként (többnapos csatáknál akár naponként), vagy akár hadviselés formájában is, azaz egymás után. Az utóbbi logikus kifejezettként kapott helyet két további scenario is: a *Grant* ellen vívott és a déli államok vezére, *Virginia* állam felmen-

tését célzó hadművelet (**Wilderness**), valamint Dél döntő támadása az északiak fővárosa ellen (**Washington**). Természetesen választható, hogy melyik oldalt akarjuk irányítani, de — szintén természetesen — nyilvánvalóan a délieket illik választani, hiszen az Unió az összes ütközetben legalább másfélszeres túlerőben lesz, és ugyan ki a fene boldog attól, ha egy jóval gyengébb ellenfelet győz le?!

A felső részen látjuk a hadsereg utánpótlását, illetve a morálpontjait. Az előbbiből tudunk löszert vásárolni az egységeinknek. Van erre két külön parancsikon is, de ha valamelyik csapatunkkal nem lépünk, akkor a program automatikusan tölti őket a kör végén — már amennyiben van miből, és erre engedélyt is adunk. Mivel ez a déli oldalon küzdve rendszerint nem elég a csaták teljes időtartamára, egyrészt csínján kell bánnunk vele (csak tűzérsgénél használunk **Over Supplyt**), másrészt muszáj lesz az ellenféltől szerezni. Ha valamelyik csapatát megtámadva kizavarjuk a pozíciójából, akkor némi supply máris a zsákmányunk lesz, de még jobb, ha a csapat rögtön futásnak is ered, mert akkor rendszerint el is hanyájk a náluk levő cucc jó részét. A morál tulajdonképpen a győzelmi pontoknak felel meg, a program a csaták értékelésénél főleg ebből számolja ki, hogy ki és milyen arányban győzött. Minden egyes összecsapásnál (vagy tűzérsgéi támadásnál) szereshető pozitív illetve negatív morálpont, attól függően, hogy a támadó vagy a védő szenvedett-e nagyobb veszteséget. Az összecsapásoknál jóval több morál jár azért, ha az ellenfelet kizavarjuk a pozíciójából,

illetve megadják magukat vagy dezertálnak (azért viszont nem jár morál, ha az utolsó szálig lemészároljuk őket, de ezt csak ritkán szokták megvárni). A morálpontokból finanszírozhatjuk a rossz morállal rendelkező csapatok rohamait, továbbá a mi menekülőink lecsillapítását is, de erről majd később.

A hadseregekben négy fegyvernem harcol: *gyalogság*, *tűzérsgé*, *lovasság* és a *specialisták*. Az utóbbiak kis létszámú alakulatok (tulajdonképpen mesterlövészek), amelyek előnye, hogy a velük támadott csapat nem fog visszatámadni, tehát biztos az eredmény — az már egy más kérdés, hogy miután támadtunk velük, illik gyorsan odébbhúzódnunk velük, mert a kis létszám miatt gyorsan letiporják őket. A tűzérsgének, a gyalogságnak és a lovasságnak két formációja van: harci és menet. A tűzérsgé csak menetet formációban mozoghat, harciban pedig tüzelhet; a gyalogság menetformációban nagyobb távolságot tehet meg, de így nem támadhat, csak védekezhetsz; a lovasság menetformációban nem használhatja a természetes fedezékét, 'harci'-ban (vagyis a lóról leszállva) viszont kb. 10%-kal csökken a tüzerjük. Nyílt terepen és/vagy úton természetesen jobban halad mindenki, mint mondjuk erdőben. Szélesebb folyókon csak a hidon lehet séges az átkelés, de előfordul, hogy a csapat átkelhet a folyó egy bizonyos pontján, vagyis egy gázlón (asszem az első manassasi csatában biztos van ilyen).

Egy pozícióban általában csak egy egység lehet, de a másik három fegyvernem mellé be lehet lépíteni tűzérsgét is (ez védelemben

igen kellemes dolog, mert a két alakulat tüzerjeje összeadódik, ha megtámadják őket). Az aktuális egység kiválasztása jobb clickkel történik, ilyenkor a csapat infoja

megjelenik az alsó részen (az ellensége is). Itt látható a parancsnok arca (néhány még élethű is), valamint az egység infoja. Az első oszlopban a mozgási pontok (nem túl lényeges, pár perc alatt meg lehet szokni, hogy mivel mennyit lehet lépni az adott terepen), alatta pedig az egység löszerkészlete. Ha löszert nélküli egységet támadunk, akkor nyilván veszteség nélkül fogjuk megúszni az akciót, de ugyanebből kiindulva nem árt, ha a sajátjainkat sem hagyjuk tölteni nélkül. A löszerkészlet alatt van az egység legfontosabb jellemzője, a tüzerő. Ezt három dolog határozza meg: az alakulat létszáma, a fegyverének típusa és a szervezethez. Az első nem tudjuk befolyásolni (hadviselésnél az emberutánpótlás automatikusan történik); a másodikat csak hadviselésnél változtathatjuk a csaták között (a zsákmányolt fegyverek értékéből modernebbre cserélhetjük a fegyverüket); a harmadikat úgy befolyásolhatjuk, hogy pihentetjük a csapatot, nem adunk neki semmilyen parancsot (ilyenkor körönként 1-2%-kal nő a szervezethez, ezzel együtt pedig általában 1 ponttal a tüzerje is). A következő négy ábra és grafikon jelzi az alakulat saját morálját, szervezethezét, egészségi állapotát valamint a típusát és létszámát. A morál nyitásnál minden egységnél a legjobb, ezt azzal lehet elrontani, ha olyan összecsapásokba vesz részt, ahol nagyobb veszteséget szenved, mint az ellenfél. Javítani úgy lehet, ha biztosan győztes harcba visszük őket (például egy már menekülő ellenséget támadunk meg velük), ugyanis az összecsapásoknál szer-





zett morál nemcsak a hadsereg teljes morálját növeli, hanem azét a csapatát is, amelyik elérte. Ha a morál már olyan rossz, hogy a csapat már nem is mer támadni, akkor két dolgot tehetünk: pihentetjük őket (ez javasolt), vagy némi hadsereg-morál feláldozásával megpróbáljuk rohamra vinni őket (aztán lesz, ami lesz...).

A szervezetség mindig csökken 1-2 pontot, ha a csapat mozog vagy tűzérési támadás éri, és jóval többet, ha összecsapásban vesz részt. Már volt szó róla, hogy pihentetéssel javítható. Az egészségi állapot nem nagyon tudunk változtatni, az alakulat típusát mutató ábráskának pedig csak annyiban van értelme, hogy látjuk melyik csapat az aktuális, ha ketten állnak egy pozícióban.

Az ábrákra ballal clickelve látjuk az egység által használt fegyvert. A két szám lőfegyvereknél azt jelzi, hogy a fegyverrel milyen tűzcsapást lehet mérni, illetve milyen hasznosak közelharcban, tűzérésnél ■ hatótávolságot és a tűzcsapás erejét. A többi érték számmal mutatja az egység az előbb már megismert infoit, valamint a minőségét, tapasztalatát és a kezdeti/jelenleg harcképes emberek számát.

Az egység infoitól balra látjuk a terep típusát (bal clickelt lehet infót kérni róla, hogy támadáshoz/védekezéshez milyen bonust ad, milyen magas, meg ilyenek), az alatta levő gombbal pedig a hadsereg-morálból lecsillapíthatjuk a menekülő csapatainkat, illetve rohamra vezényelhetjük a többieket.

Ha már úgysí itt tartunk, akkor beszélhetünk a harcokról. A tűzérésen kívül az összes többi alakulat csak szomszédos pozícióban levő ellenséget támadhat, azt is csak akkor, ha ehhez még van elég mozgási pontja (lőszer, morálja, stb.). Az összecsapások eredményét a program matematikai úton számolja ki egy csomó paraméterből, de főleg a szembenálló tűzerejéből, moráljából, valamint a terep adta fedezék értékéből. Ebből gondoljuk nyilvánvaló is, hogy egy 15-ös egységgel még véletlenül se támadjunk meg

mondjuk egy 30-ast, mert legalább háromszor akkora lesznek a veszteségeink (a negatív morálokról már nem is beszélve...). Egyszerre mindig csak egy egység támadhat (sajnos...), viszont ha valamelyik hátbatámadja az ellent (pont az ellentétes irányból támad, mint ahonnan a cél az utolsó, nem tűzérési támadást kapta ebben a körben), akkor ez rendkívül megnöveli az általa okozott veszteségeket. Az általunk követett kellemes módszer szerint némi ágyúzás után támad egy specialista, majd az ellentétes oldalról a célponttal legalább azonos erejű gyalogság. Ez hatásos szokott lenni. Ha a támadásunk sikeres volt, akkor az ellenfelet kivetjük a pozíciójából, és ez roppant kellemes hatással van a morálra valamint ■ supplyra. Ha esetleg ■ megtámadott brigád a saját vagy ellenséges alakulatoktól akadályoztatva nem tud kilépni, akkor az még kellemesebb, mert akkor egyből le is tesszük ■ fegyvert. Ez azonban kétélű fegyver, mert ha véletlenül ■ cél megtartaná ■ pozícióját, akkor viszont a mi csapatunk nem tud kilépni — ergo az fog elveszni (ilyen esetekben viszont a program előre figyelmeztet). Speciális támadási forma ■ roham, ami csak erős, magas szervezetségű és morálú egységek hajthatnak végre, ha még legalább két adag lőszerük van. Ha nem túl eltérőek az erőviszonyok, normál támadásnál némi lövöldözés után végetér az összecsapás, és a támadó kilép ■ megtámadott pozícióból — rohamnál viszont mindenképpen el akarja foglalni, tehát nemcsak lövöldözés, hanem kézitusa is várható, azaz jóval nagyobb veszteségek mindkét oldalon. Ha a morál vagy a szervezetség nem elegendő a rohamhoz, akkor némi hadsereg-morál felhasználásával még esetleg rábíthatjuk a fiainkat a rohamra — már amennyiben lehetőséget kapunk erre. Az így felhasznált hadsereg-morál egyébként NEM vonódik le ■ végelszámolásnál a győzelmi pontokból!

Más történet a tűzérés. Típustól függően 6-12 pozíció távolságra tüzelhetünk velük, és logikusan annál

nagyobb pusztítást végeznek, minél közelebb van a célpont és minél gyengébb fedezékben. A tűzerejségnél jelzett tüzerő a csapatinfonál nem azt mutatja, hogy milyen pusztítást végezhetnek tüzelésnél, hanem hogy milyen erővel védekezhetnek egy gyalogsági vagy lovasági támadásnál. Mivel ez az érték a délieknél nem valami magas, továbbá a felállított tűzérés nem tud lépni (tehát nem is menekülhet), célszerű a tűzereinket mindig valamilyen fedezékben (erdőben) elhelyezni, az első utántöltésnél egyből be is ásni, sőt, a legjobb, ha rögtön be is léptetünk mellé egy gyalogságot is. A másik kellemetlenség a tűzereknél, hogy menet formációban nem tudnak védekezni, azaz veszteség nélkül támadhatók. Kedvenc szórakozás, hogy virgocnc lovasokkal hajkurásszuk ezeket...

Még nem volt szó az első öt ikonról. Az első kettő utánpótlást juttat az egységnek, az első pedig egy füst alatt be is ássa magát. Mivel a beásott egységek is ugyanúgy mozoghatnak, mint bármelyik más, nyilván ezt célszerű utánpótlásnál

szerzett morál számít, ez tulajdonképpen nem is érdekes. A **Reinforcements** viszont az első legyen, amit a csata elején megkukkantunk. Csapatunk sohasem egyszerre kezdik az ütközetet, hanem folyamatosan érkeznek ■ csatatérre, néha több napon át is. Ez a tábornok úr elmondja, hogy ki, milyen csapattal, hánykor és főleg hova fog megérkezni. Ebből kisilabizálhatjuk a követendő stratégiát, azaz hogy hogyan helyezzük el ■ már itt lévő csapatainkat. A csillaggal jelölt alakulatok több mint egy nap múlva fognak megérkezni, azok infojára még várni kell egy pöttyet. A **Casualties** a pillanatnyi értékelés a csata állásáról: halottak; sebesültek; elhullott parancsnokok; dezertőrök (ilyet a gyenge morálú egységek szoktak, akiknek ■ nyakába zúdítunk még egy adag kartácsot); hadifoglyok; zsákmányolt utánpótlás (már rég ebből élünk...); ■ zsákmányolt fegyverek értéke (hadviselésnél ebből vásárolhatunk majd jobb fegyvereket); győzelmi pontok. Ha játék közben lépünk ide, akkor itt látjuk, hogy hanyadik körben vagyunk, de



használni, a **Rest and Resupply** pedig csak akkor, ha az egység épp nem tudja magát elátni (városban van, folyóátkelés közben vagy menetformációban). A parancs kiadása után megadhatjuk, hogy milyen mennyiségű utánpótlást kap a brigád (már amennyiben még van mi-ből), túltöltés — mint már említettük volt — csak **supply**bőség esetén (csata végén) vagy a tűzereknél javasolt. A harmadik ikonnal válthatunk az egységnek a menet és harci formáció között, ha ehhez még van elég mozgási pont, és mondjuk nem mesterlövészekről van szó, mert ott csak egy fajta van.

A negyedik ikonnal lépünk ■ parancsnoki sátorba, ahol Lee mestert három tábornok informálhatja ■ hadicélokról, az utánpótlás érkezéséről és a veszteséglistán. Az első ugyanazt ■ semmitmondó irományt mutatja, amit a csata elején kaptunk; mivel nem pozíciókat kell elfoglalnunk ■ győzelemhez, hanem kizárólag a minél több meg-

ugyanaz az értékelés jelenik meg az utolsó kör után is.

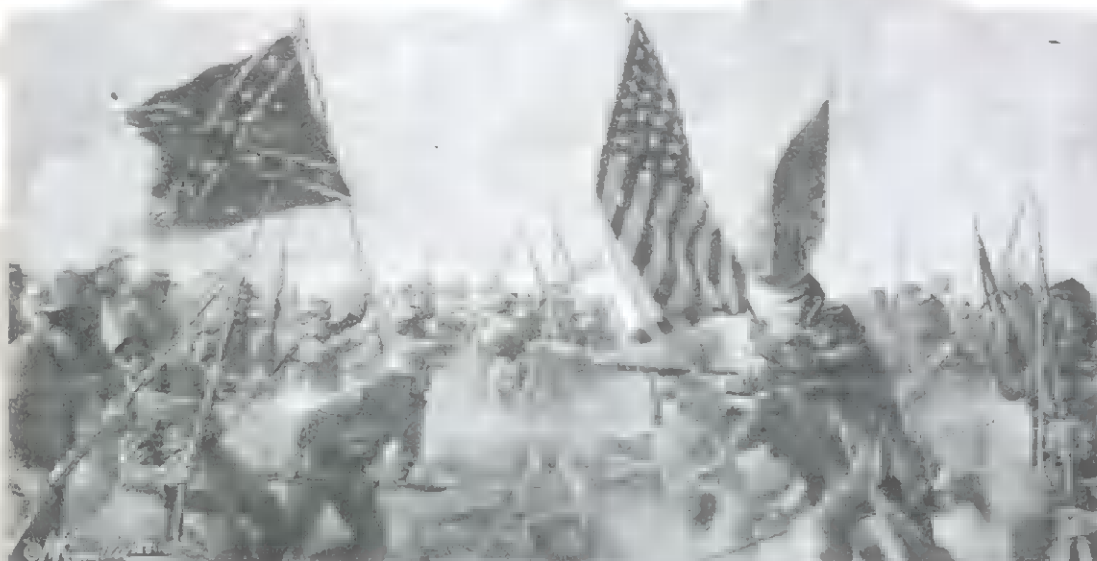
Az ötödik ikon a menüt hívja le, ahol egy rakás opció van, most csak úgy felületesen kocogunk rajtuk végig:

**File:** Szokásos töltés/mentés;

**Options:** Itt lehet állítani a nehézségi fokozatot, ami idegeinkre mehet a stratégiákban, mert ■ 'nehéz' általában azt jelenti, hogy ha 100 tankkal megtámadunk 10 gyalogot, akkor a gyalogok győznek... Itt szerencsére nem így van: a nehezebb fokozatok azt jelentik, hogy a mozgási pontokat csökkenti az egység egészségi állapota és morálja, valamint a szervezetség, a minőség, a tapasztalat és a vezér paraméterei is (elég cikis, ha épp most hullott el...). Itt lehet még állítani, hogy lássuk-e a látótávolságon kívül levő ellenfeleket, továbbá hogy tüzelhesünk-e a nem látható ellenfelekre, valamint egy csomó zenére illetve videóra vonatkozó opcióit







(utóbbiak az első csata alatt érdekes végignézni, mert van belőlük egy szép nagy rakás);

**Game Controls:** Egy rakás irányító opció, ha véletlenül nem lenne egerünk;

**Display:** Kicsinyített térkép, aktuális egység mozgási távolsága, meg egy csomó állapotjelző a csapatokhoz (menekülő meg ilyesmi);

**Officer's Reports:** Ugyanaz mint a parancsnoki sátorban;

**Reports:** Pár számbeli info a csapatokról (hátralevő lépések, fedezék, stb.)

Most, hogy már ilyen kiválóan tisztában vagyunk a dolgokkal, egyből neki is ugorhatunk egy szolid hadjáratnak. Ez azért kellemes, mert az egyes ütközetekben zsákmányolt fegyverek árából fejleszthetjük a csapatainkat. Ez persze csak az egyik cél. Mivel az északiak utánpótlási bázisa sokkal nagyobb, a másik cél az lesz, hogy minél nagyobb veszteséget okozunk az ellenfélnek — minél kisebb sajáttal. Az összecsapások után megjelenik a fegyvertár és következik a bevásárlás. Részünkről mindig először az ágyúkat szoktuk lecserélni Napoleonokra, aztán jöhetnek a gyalogsági fegyverek (a lovasságot és a mesterlövészeket szerintünk nincs értelme fejleszteni, nem éri meg a befektetést). Természetesen minél jobb egy fegyver, annál drágább, ami roppant szomorú dolog. Célszerű a fokozatosság lenni elve alapján fejleszteni a csapatokat: mivel mindig a régi és az új fegyver árának a különbségét kell kifizetni, jobb egyszerre több csapat tűzerjét növelni egy kicsit, mint egyet nagyon, nemde?

Valószínűleg nem kell minden este Clausewitzet olvasni a fűrdőkádban, hogy megtaláljuk a győzelemhez vezető stratégiát: mivel az északiak mindig túlerőben lesznek (leszámítva Gettysburg első napját), maradjunk annyiban, hogy a legjobb támadás a védekezés. A legcélszerűbb a csapataink

egy részével fedezékbe vonulni egy erdősáv szélén, aztán megvárni, amíg a marha északiak buzogni támadva szépen elvéreznek a nyílt terpen bohó ágyúink kartácstüzében. Az első csata kicsit kaotikus lesz, mindenesetre javasolt a csatatér közepén levő dombot elfoglalni, és az ottani erdőben elszórakozni velük, amíg lassacskán megérkeznek a saját csapatok. A második manassasi csata elég cikis lesz, mert csapatainknak majdnem a fele csak a második napra érkezik meg délnyugat felől. Az első nap tehát a déli szárnyon állunk be a csapatainkat az erdő szélén, az északi részen levő viszonylag erős csoporttal pedig verjük szét az ott tébláboló unionistákat, különös tekintettel a tűzérésükre. Erre már csak azért is szükség lesz, mert nagyon kevés a supply. A többnapos csatákban 19:00 órakor leszáll az est és éjszakra vége a harcnak. Ilyenkor csak mozogni lehet, de az éjszakai mászkálás nagyon csökkenti az egység morálját, tehát maximum tűzérseget mozgassunk kedvezőbb pozícióba. Mivel a számítógép este sohasem mozgat senkit, esetleg eljátszhatjuk azt a huncut trükköt, hogy a szőlőben levő tűzérei mellé odaléptünk némi lovasságot, hogy 6:00-kor illedően jó reggelt kívánhassanak nekik... Ha a déli részt jól tartjuk (esetleg visszavonulhatunk az erdőből a hegygerince), akkor a másnap megérkező erősítéssel szépen le is rendezhetjük az egész északi hadsereget. Antietamnál az első pár lépésben több csapatunk van a csatatéren, de mivel ez nem tart sokáig, villámgyorsan el kell foglalnunk a stratégiai pozíciókat. Az északi csapatok kelet felől érkeznek majd, ergo az északi szárnyuk lesz gyengébb, tehát először azt fogjuk szétverni. A délkeleti részen levő folyó csak a hidakon keresztül járható, tehát az ottani csapatokkal villámgyorsan szálljuk meg a túlparton levő erdőt, a tűzérésünk nagy részét pedig állítsuk fel az innenső oldalra. Miután az északi szárnyat szépen szétvertük, addigra a délen

levő unionisták is eléggé meggyengülnek. **Fredericksburg**nél arathatunk: a déli részen megközelítőleg azonosak az erőviszonyok, de innen jön az összes erősítésünk, tehát hamarosan szétverhetjük ezt a szárnyat. Az északi szárny első ránézésre elég katasztrófa, itt viszont nagyon erős védelmi pozícióban vagyunk (a csapataink egy kőfal mögött állnak). Itt nincs más dolgunk, mint szépen beásni magunkat, vigyázni arra, nehogy megkerüljék az északiak a sáncot, és mindaddig tartani, amíg a déli részről megérkezik a felmentés. **Gettysburg** egy hosszú, háromnapos történet lesz. Itt az első nap jóval erősebbek leszünk az északiaknál, és a siker kulcsa az, hogy ne ragadjunk le az északnyugaton előretolt egységeik felszámolásával, hanem minél előbb dobjunk át minél több tűzérseget a várostól délre levő dombon az erdős részekre, majd a délkeletre levő folyó felőli oldalát is szálljuk meg. Ha ezek a pozíciók megvannak, akkor utána már jöhet az északi főserég: nagy mészárlás lesz... A Vadonban meg csináljon, mindenki azt, amit akar. (Azt gondoljuk, hogy eddig ez volt a leghasznosabb tanácsunk.) Jé, most látjuk, hogy kihagytuk **Chancellorsville**-t! Nem baj, ott is a Vadonra emlékeztető eljárás javasolt. Ha megnyerjük a washingtoni csatát is, akkor még endsequence-nek megnézhetjük, amint szépen elfüstöl a jenki lobo — aztán kezdhetjük előlről az egészet.

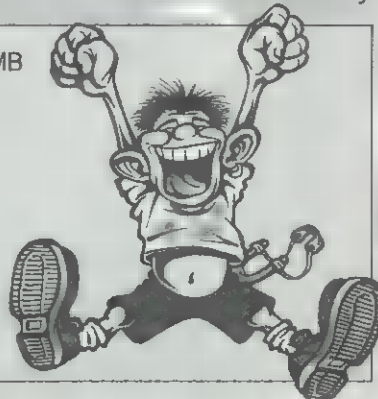
Na, akkor értékeljünk egy kicsit. Mindenekelőtt: a játék — úgy nagy vonalaiban — marha jó. Kellemesen megrajzolt grafika (különös tekintettel *Mort Künstler* festményeire), gyorsan áttekinthető és megszokható játékmenet, kellemes aláfestő zene egy nagy rakás videoklippel, 150 oldalas, mindenre kiterjedő manual. Ami különösen tetszik, az a játékhoz mellékelt multimédia lexikon a polgárháború előzményeiről, legfontosabb politikusaírói és tábornokairól, fegyvereiről, a nagyobb hadműveletek lefolyásáról és utórezgéseiről — így a témában kevésbé jártas játékos egyben művelődhet is egy kicsit. Egyszerűen tökéletes prezentáció. Mielőtt teljesen elgyengülnénk az örömtől, néhány szó egy pár baklövésről. Valami elképesztő, hogy a számítógép milyen lassú! (Ezért jó ötlet Windows alá stratégiát írni...) Az **antietami** (harmadik) csatától kezdve a gép már elég 'sok' (20-30-nál több) csapatot irányít, és amíg lépked, nyugodtan el lehet szívni egy cigarettát, mert rettenetes, hogy mennyit tud tökölni olyan csapatokkal is, amelyeknek már rég elfogyott a mozgási pontjuk. A **STALINGRAD**-ban mondjuk tízszer ennyi egység negyedennyi idő alatt lépett... A lassúságon kívül az installálásban is igen eredeti a játék: egy ideje megszoktuk, hogy ha épp van hely a vinyón, akkor **Full Install** nyomunk, hogy ne töltögesse nekünk órákat a CD-ről. Erről azonban mostantól kezdve leszokunk, mert most találkoztunk egy nagyon okos kis játékkal, aki gátlástalanul átmásolta a videoklipeket, a zenéket stb. Az egész alig volt egy óra... Ennél kisebb baj ugyan (de azért baj), hogy ha elég defenzíven játszunk, és hagyjuk az északiakat fejfel a falnak rohanni, akkor ha nem is sétálgaloppan, de azért el lehet jutni Washingtonig. Hogy ott mi lesz, az egy más kérdés, de addig mindenütt kellemes stratégiai győzelmeket aratgattunk, **Fredericksburg**nél és **Gettysburg**nél úgy, hogy az északiak teljes hadseregének a 90-95%-át tettük veszteséglistára. Mindent egybevetve: a játék elég bonyolult ahhoz, hogy ne legyen egyszerű, és elég egyszerű ahhoz, hogy ne legyen túl bonyolult. Mivel további paradoxonokkal nem akarjuk fárasztani az egybegyűlteket, inkább ajánljuk kipróbálásra.

*Lacus alias CoVboy*

**Minimum hardver:** 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

**Kiadó:** Sierra  
**Tesztpéldány:** MIXIM Kft.

**Grafika:** ■■  
**Hang:** ■■■  
**Design:** ■■■  
**IQ:** ■■■





# Gene Wars

A **Gene Wars** a **Bullfrog** cég legújabb játéka, mely még a – remélhetőleg hamarosan megjelenő – **Dungeon Keeper** előtt készült el.

A kerettörténet egy kicsit bonyolult, a lényege nagyjából az, hogy az emberek előbb-utóbb felfedezték, hogy rajtuk kívül is élnek még a Naprendszerben értelmes lények, név szerint a **Saurianek**, a **Schnozzoidok** és a **Bohemianek**. A négy faj között háború tört ki, mely közben egy véletlen során visszamenek az **Etherealek** idejébe. Ezek nagyon fejlett élőlények voltak, és a megváltozott helyzetben úgy döntöttek, hogy ők irányítják a többi primitív lény tevékenységét. A fajok között pedig óriási versenyt alakult ki, mert csak egyikük nyerhette el az **Etherealek** tudását és erejét.

A programot talán a **Dune 2**-höz (illetve mai utódaihoz, a **Command & Conquer**hez vagy **Warcraft**hoz) lehet hasonlítani, legalábbis a játékmenetet tekintve. A játék folyamán küldetéseket kell teljesítenünk, minden egyes pályán más feladatot kapunk. Az első pár szint gyakorló jellegű, kipróbálhatjuk az egyes épületek használatát, valamint embereink irányításával kísérletezhetünk. Az **Etherealek** néha eljönnek megnézni, hogy megfelelően haladunk-e a ránk bízott feladattal, és jobb esetben díjazza munkánkat, rosszabb esetben pedig megbüntetik minket. A sokféle épület mellett növényt termeszthetünk és állatokat csinálhatunk az arra szolgáló szerkezettel.

A főmenü felépítése nem túl bonyolult, ezért erre nem térnénk ki. Ha hálózatra van kötve a gépünk, a **Single Player** menüpont alatt megjelenik a **Network** opció is. Ennek használata ugyancsak magától értetődő

(legalábbis azok számára, akik már játszottak hálózati játékkal, a többiek pedig pár perc kísérletezés után úgyis rájönnek maguktól arra az öt-hat funkcióra). Az **Options** menüben a zene (audio track-ek vannak a CD-n) és a hangeffektek hangerejét állíthatjuk, valamint állást menthetünk és tölthetünk.

A játékban a képernyő két fő részre bontható. A baloldali oszlopban mindenféle kijelző van, melyek fentről lefele haladva a következő célokat szolgálják:

A legfelső sávban bázisunk energiaszükségletét láthatjuk. Ha alatta rózsaszínű csík van, akkor teljesítettük a küldetést, de később, miután építettünk **Tech Facility**-t, itt láthatjuk a többi kolonizáció fejlettségi szintjét is (zöld, rózsaszín, ill. narancs színekben). Amelyik szín villog, az a faj vezet a versenyben. Ettől a sávtól jobbra van a térkép kicsinyített verziója. Mindig csak annyit láthatunk belőle, amennyit már felfedeztünk a bolygóból (kezdetben világosak még azok a helyek is, melyek valamilyen szempontból lényegesek lesznek a pályán). A következő sorban két kijelző van. A bal oldali jelzi, hogy az **Etherealek** mennyire vannak velünk megelégedve (ha zöld, akkor jó), a jobboldalin pedig a rendelkezésre álló **GOOP** mennyisége található. Ez a **GOOP** egy univerzális anyag, ebből építkezhetünk, de erre van szükség állatok előállításánál is.

A bal oldali terület középső részén láthatóak kis ikon formájában a ránk bízott csoport tagjai, jobbra pedig az éppen kiválasztott egyénnel végrehajtható műveletek. Legalul az aktuális figura kis ábrája, továbbá három kis kijelzősáv van: az illető ereje, egészségi állapota és tudásának, illetve – botanikus ese-

tében – a nála lévő magok számának mutatója.

A bal oldali egérgomb lenyomásával választhatunk a térképen embereink közül. Egyszerre többet is kijelölhetünk, ha nyomva tartott gombbal mozgathatjuk az egeret.



Négyféle kutató áll rendelkezésünkre:

**Engineer** (mérnök): Vele építhetjük meg a szükséges létesítményeket. Ezeket a bal oldali ikonok közül választhatjuk ki, feltéve, hogy megvan a szükséges mennyiségű **GOOP**unk hozzá. Ha az ellenség, vagy a szabadon kóborló állatok rombolni kezdték bázisunkat, akkor ugyancsak a mérnökre van szükségünk, ekkor a javítandó részen a kurzor fűrésszé és kalapáccsá alakul. Le is rombolhatjuk a felesleges épületeket, ehhez a bal oldali egérgombot a **'Ctrl'**

billentyűvel együtt kell megnyomni.

**Geneticist** (génszakértő): Az egyes fajok génjeit tanulmányozza. Miután elég információt van egy élőlényről, és megépítettük a megfelelő szerkezetet, mi is csinálhatunk állatokat. Az élőlények vizsgálatához a bal oldali gombot kell megnyomni, mikor a kurzor nagyítónak alakul. Vigyáznunk kell, mert egyes állatok ránk

támadnak kutatás közben is. Ha egy kutató vagy egy élőlény felett a kurzor vörös-keresztte alakul, akkor meg tudjuk gyógyítani sérüléseit. Végül pedig a génszakértővel altatót is lövöldözhetünk az állatokba.

**Botanist** (Botanikus): Növényeket ültet, magokat gyűjt, és a növényeknek leg-

megfelelőbb körülményeket vizsgálja. Az ültetéshez ki kell választani egy növényt a rendelkezésre állókból, majd a térképen kijelölni, hova szeretnénk telepíteni. Ezután botanikusunk az összes rendelkezésre álló magot el fogja vetni a megadott területen. Ha egy kifejlett növényen nyomjuk meg a gombot, akkor annak magját tudjuk összegyűjteni. A **'Ctrl'** billentyű és a bal oldali egérgomb lenyomásával pedig kivághatunk egy növényt.

**Ranger**: Elég sokféle feladata van. Enni adhatunk vele az állatoknak, harcra, illetve szapo-



- ☒ **Audio CD készítés**  
DAT-ról, CD-ről, LP-ről, kazettáról  
DAT és CD esetén nem újradigitalizálással (SPDIF)
- ☒ **Adatarchiválás - CD ROM írás**  
Winchesterről (AT, SCSI), DAT-ról, CD-ről, 6 órán belül
- ☒ **Winchester bérlés**  
850 MB AT, 500Ft/nap+letét
- ☒ **Számítógépek, részegységek rendelése**

Csiki Tamás & Nagy Andrea  
1077 Budapest, Almásy tér 18.  
Rendelési:  
Hétfő-Péntek: Egész nap  
Hétfő: 11-19 óra  
Telefon: 322-6624, 06-20-356193



rodásra buzdíthatjuk, elaltathatjuk, sőt, még meg is ölhetjük azokat (ehhez a 'Ctrl' használatára van szükség).

Az épületek:

**Extractor:** Mindenféle ásványt ás ki a földből, és **GOOP**-pá konvertálja. Erdemes olyan helyre építeni, ahol van is bányászni való (máshova egyébként nem is engedi a program). Mindenképpen ezt kell először megépíteni.

**Power Distributor:** Az általa és a **Photon Processor**ok által előállított elektromosságot továbbítja a környezetében lévő létesítményeknek. Onmagában elég áramot szolgáltat saját működéséhez és egy **Extractor** meghajtásához. A hatáskört kis villámok jelzik. Később bővíteni is lehet.

**Photon Processor:** Az égből jövő energiát árammá alakítja. Ezt is lehet fejleszteni.

**Gene Pod:** Segítségével csinálhatunk új élőlényeket. Ha kiválasztjuk ezt az építményt, képernyő bal oldali részén választhatunk a már előállítható állatok közül, és a kis piros gombbal indíthatjuk el annak készítését. Megnézhetjük a választott állat tulajdonságait is:

- *Cost:* előállítási költség,
- *Str:* az állat ereje,
- *Def:* védekezés,
- *Spd:* sebesség,
- *Aware:* értelem.

Az ezután következő épületek előtt mindenképpen kell egy **Gene Pod**ot csinálni.

**Recycling Plant:** Az őszvérek által lerombolt növényeket dolgozza fel, és alakítja **GOOP**-pá.

**Goop Vat:** A **GOOP** tárolására szolgál. Előtte egy **Recycling Plant**et is kell építeni.

**Landing Pad:** Ezzel embereinket küldhetjük el, illetve újakat hozhatunk helyettük.

**Pulper:** Fából cellulózt nyer ki, melyet az épületek fejlesztéséhez lehet felhasználni. Szükségünk lesz még mellette rákok tanulmányozására, és gyártására. Ha használni szeretnénk ezt a létesítményt, fel kell töltenünk fával.

Az épületek fejlesztéséhez kell, hogy legyen legalább egy őszvérünk és egy rákunk.

Ötféle állat előállítására képes a **Gene Pod:**

**Mule (őszvér):** A **Recycling Plant** számára szükséges anyagokat szállíthatjuk vele, valamint a még élő növényeket szedhetjük ki helyükről.

**Crab (rák):** Épületeink fejlesztésére lehet használni. Páncélja megvédi a támadásoktól. Nem nagyon szereti a sivatagos területeket.

**Frog (béka):** Nem egy túl erős állat, de gyorsan ugrál, így elsősorban új területek felkutatására használhatjuk. Lőni is tud.

**Bird (madár):** Vele is gyorsan tudunk mozogni, mivel levegőben repdes. Támadásra is jól használható.

**Dino (dinoszaurusz):** Nagy pusztításra képes, de könnyen ellenünk fordulhat. Ha speciális energiát adunk neki, tűzokádó sárkányként működik.

A növények ikonjai alatt látható, hogy milyen típusú talajra érdemes telepíteni, mellettük pedig a sarokban a következő jelek lehetnek:

**Négyzet:** A növény tápértéke. Minél nagyobb, annál több energiát tartalmaz az állatok számára.

**Háromszög:** A növény fatartalma.

**Pont:** Egy növény elültetéséhez szükséges magok száma.

Az első néhány pályához egy kis segítség:



#### 1. szint: Exceland

Rögtön kezdjük el a bázis építését. Szükségünk lesz egy **Extractor**ra, egy **Power Distributor**ra és két **Photon Processor**ra. Eközben a genetikust elküldhetjük nyugatra az őszvérek tanulmányozására, de vigyázzunk, hogy meg ne haljon.

#### 2. szint: Krell

Építsük fel ugyanazokat a létesítményeket, mint az előző pályán, plusz még egy **Gene Pod**ot is. Ültessünk növényeket, a genetikussal pedig jussunk el



az őszvér ismeretének 50%-os szintjére (ilyenkor még ennyi a maximum). Gyártsunk jónéhány őszvért, és amikor jönnek az **Etherealek**, irányítsuk állatainkat a megjelölt helyre.

#### 3. szint: Madami

Itt újabb növényt is találunk, ültessünk rögtön is el belőle párat. Ezek kitermelésével nagyobb hasznunk lesz majd. Gyártsunk őszvéreket, és döntjük ki a megnőtt fákat, majd szállítsuk be őket a bázisra. Ehhez 6-8 őszvérré lesz szükség. Két **GOOP**-tárolót is csináljunk. A pályán van még egy bázis, de a szint teljesítéséhez nincs szükség annak elfoglalására.

#### 4. szint: Roach

Gyorsan kell cselekednünk, mert a területekre más is pályázik. Néhány őszvérrel gyűjtsünk növényeket, míg egy nagyobb adaggal védjük a kijelölt területeket másoktól. A földönkívüliek első érkezésükkor megmutatják, hogy melyik területre figyeljünk oda jobban elsőként.

#### 5. szint: Brown

Ettől a szinttől kezdve mi választhatjuk ki, hogy ötfős csapatunk milyen emberekből álljon. A rendelkezésre álló kutatók mellett szerepel tudásuk is,

érdemes ennek alapján választani. Mindegyik fajtából válasszunk legalább egyet. Északkeleten vannak a rákok, küldjük oda a génszakértőt, majd miután elég információt gyűjtött össze, csináljunk párat. Telepítsünk egy bányát az egyik ásványi anyagban gazdag helyre, majd egy **Power Distributor**ot két ilyen lelőhely közé, utána pedig egy bányát a másik sziklás helyre. Vigyázni kell, hogy a fúrógépek elég közel legyenek a **Power Distributor**hoz. A bázist két irányból is fogják támadni, északkeletről és délről. Vigyázzunk, mert a vízben lévő állatokat a kis térképen nem láthatjuk.

Nagyon tetszett a játékban a kis figurák mozgása. Jó ötlet, hogy amikor egy heggyre mennek fel, akkor lassabban haladnak, mint amikor vízszintes részen vagy lejtőn rohangálnak. Amikor pedig az egyik tudósunk belesétál a tengerbe, vízcsobbanás hallható. Embereink, miután új parancsot adtunk nekik, hanggal jelzik, hogy tudomásul vették azt. A hangeffektusok ráadásul stereóban hallhatók. Az audio trackek talán nem a legjobbak, de a játék hangulatához jól illenek. Megoldható viszont az is, hogy más CD-t hallgassunk ezek helyett, ha a **full install**-t választjuk telepítéskor.

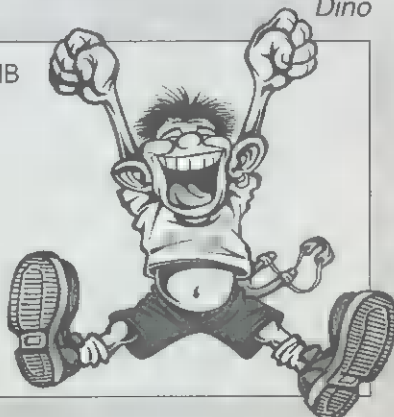
A **Kecskebéka** programozói gárdájának ismét sikerült egy szép programot alkotnia, reméljük, továbbra is megtartják ezt a szokásukat.

Dino

**Minimum hardver:** 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

**Kiadó:** Bullfrog  
**Teszt példány:** Bullfrog

**Grafika:** ■  
**Hang:** ■  
**Design:** ■  
**IQ:** ■





# 3 SKULLS OF THE TOLTECS

Úgy látszik, ■ kedves szoftvergyártó cégek hihetetlen éleslátással felismerték, hogy ha sikert óhajtanak elérni ■ játékosok körében, akkor bizony *programot* kell készíteniük. Nem pedig csak a sok "multimédiás csodát" ontani, amit igen sok becses cég tesz. Ezt a felismerést (ami valójában nem felismerés, gondoljunk csak a régi idők-re) igyekszik megvalósítani többek között (szerencsére) ■ **Warner Interactive** is, új kalandjátékukkal, amely ■ **3 Skulls of the Toltecs** nevet kapta. Igen, kijelenthetjük, hogy ismét vérbeli adventure-rei van dolgunk, mivel ■ játék egyszerű kezeléssel, kellemes, és főleg igen humoros (és csak egy CD). A helyszín **Arizona**, az idő ■ XIX. század. Ebből kifolyólag következik, hogy a jó öreg vadnyugat ■ téma. Hősünk neve **Fenimore Fillmore**, aki fegyvere helyett első sorban ■ nyelvet sütögeti elszeregettel. A történet egyszerű: Az egész vadnyugat ■ ösök kincsére, ■ három aranykoponyára

nyomozni, vagy előbb el kéne temetni a holttestet. Végül is *Anselmo* elhúzza ■ városba, a testvére pedig megkezdte az Őrnak átadni ■ szerencsétlenül járt lelket. Itt kapcsolódunk be mi is ■ játékba. Szóltatunk meg a szorgoskodó papot. Megtudjuk, hogy most ők sem a kolostorban élnek, mivel kiűldözték onnan őket a franciák. (Hogy kerülnek ide a franciák? Seba, lesznek még kínaiak is...) Egy bizonyos *General Lardbely*-t, egy fontos forradalmárt keresnek égre földre. No mindegy. Nézzünk el szamarunk segítségével **Big Town**-ba. Ha leparkoltuk az állatot, menjük be a pajtába, és vegyük ki a vödörből a csavart. Nos, hova is vezetne egyből az utunk, ha nem ■ kocsmába? Nyomásk...

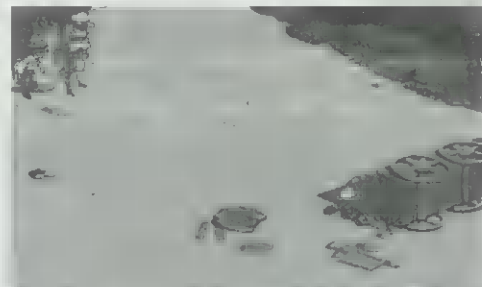
Hm, az ajtónállónak nem akaródzik beengedni minket, kezdjük el vele köztözködni:

- "Nem te vagy..."
- "Megöltöd"
- "Nem volt a fegyvere betöltve"

Erre ideges lesz, és beenged. Tipikus Saloon, de ott szemben... hopp, az bizony az egyik *Dickson* testvér. De előbb talán igyunk valamit. A kocsmáros közli, hogy nincs alkohol-kiszolgálás, tilalom van, csak likőrös vizet adhat. MICSODA? Alkoholtilalom? Mi van? Elmondja, hogy két idióta vénlány kitalálta az Antialkoholista Ligát, és sajnos ennek a két nőnek igen erős befolyása van. Na majd mi jól befolyatunk nekik! Még a kávéfőzőt is benyelte valaki. Amint a vödört fel akarjuk venni, a csapos közli, hogy az a "folyásoknak" van ideje. Kérjük el az üres whiskey üveget. Beszélgetünk el *Dickson* bá' #2-vel. Nos, hülyítsük, ahogy csak tudjuk. Mondjuk, hogy ■ Nemzeti Bűnözés újságírója vagyunk, és kérdéseket akarunk feltenni, erre ő készségesen válaszol minden kérdésünkre. Azt is megtudjuk, hogy ■ főnöke épp fenn az emeleten sziesztázik. Nézzünk akkor fel az emeletre. Kopogunk a jobb oldali ajtón, mire egy szőzi táncosnő duggja ki ■ fejét. Közli, hogy nem beszélhet velünk, mert ő túl lepcsés szájú, és a barátja megtöltötte az emberekkel való kontaktust. Kérdezzük meg, hol tartja a pénzt a barátja. Elsőre nem akaródzik kinyögni a választ, próbáljuk meg rávezetni: "Tán ■ bankban tartja?" Nem, *Mimi* utálja a bankokat, a párnájában tartja az

összes pénzét. Jó. A másik ajtó zárva van, nyilván itt szunyál *Dickson* bá' #1. Menjünk le, beszéljünk ■ seriffel. Látszik rajta, hogy nem nagyon érdekli, hogy neki mi lenne a melója, márt csak azért sem, mert éppen *Dickson* várja egy pókerpartira. Nos jó, akkor ki. Hopp, ott egy nőci, *Dickson* szobájának erkélyén! Szóljunk neki, kiderül, hogy ő is egy táncosnő. Mondjuk meg, hogy látni akarjuk tánc közben, mire közli, hogy zene nélkül nem megy, és ■ zongorista megint eltűnt. Amikor utoljára látta, enyhén etilált/illuminált állapotban volt. Vajon hogyan csinálta ■ szesztilalom kellős közepén? Amikor arról kérdezzük, hogy egy *Dickson* nevű palit keresünk, arra kér minket, hogy írjuk le, hogy néz ki. Hiába. Mi minden variációt kipróbáltunk, még olyat is, hogy női alsóneműt hord, és 6 szeme van, de semmi. Pedig ott alszik a háta mögött. Nézzünk inkább el a bankba. Mondjuk meg a bankosnak, hogy *Anselmo* testvére vagyunk, és a koponyát akarjuk. Sajnos nem jött be. De kár. Azért nyissunk egy számlát. Látogassuk meg jó kisfiú módjára a templomot. Egy pap köszönt minket, majd szinte könyörögve megkér, hogy hallgassuk meg a prédikációját. Na jó. Belekezd: Kain and Abel. Kain killed Abel. That was very bad! Amen! Kicsit tömörítve adta elő a sztorit, de seba. Az ajtón bemenne megpillantjuk *Anselmo*-t, aki szintén

bolt melletti dobozból vegyük ki a mini farakást, majd menjünk be a bötbe. Hopp, ez itt *Bobby*! Szóljunk oda neki, hogy "hív a mutterod, haver"! A lelünkre köti, hogy addig vigyázzunk az üzletre. Hát persze! Amint ki-megy, tegyük zsebre mindent, ami mozgatható : cukor, szivar, keksz, répa, kávé.



Menjünk tovább az állomásra. A kávéfőzőbe töltünk vizet. Próbáljuk meg a jelzést zöldre fordítani, mire kirohan az állomásmester, és visszaállítja. Menjünk utána. Közli, hogy biztos jól be vagyunk..., mert a jelzőkarhoz tilos nyúlkalni. Akkor kérdezzük meg, hogy mikor jön a vonat. "Ha ■ szignál zöldre vált". Argh... Az érezhető, hogy önszántából ezt nem fogja megtenni, mert elég jól elvan a vasútvézetővel, akivel telegráfon keresztül sakkozik. Ha sikerülne az ablakot elsötétíteni, akkor bizony nem látná, hogy mit csinálunk a jelzővel... Menjünk tovább, egy kutató látunk. Vizsgáljuk meg közelebbről. Valaki odalent szenved. Na, vajon ki lehet az? Hát persze, hogy *Sam* az, a zongorista. Hagyjuk egyelőre, és menjünk vissza az állomásra. Javítsuk meg a csavarral ■ kézihajtányú kocsit, és próbáljuk ki. Egy tékép táruel élénk, új helyszínekre mehetünk.

Menjünk a temetőbe. Vegyük fel a kötelet, és a papagájnak adjunk ■ kekszből. Miközben eszegeti, zsebre tudjuk vágni a madarat. Vizsgáljuk meg a földet itt, mire emberünk azt mondja: "nagyon jó tápértéke van ennek a talajnak...". Nézzük meg üres üvegünket, észreveszünk rajta egy téképét a szeszfőződéhez az erdőben. Hohó, nyomás az erdőbe! Harmonikus táj tárul elénk, menjünk át ■ hídon, majd be ■ házba. Ez lenne a szeszfőződe. Egy fickó áll középen, ha beszélünk vele, megtudjuk, hogyan is lehet alkoholt gyártani. El kell hoznunk neki ■ 3 fő komponenszt, cukrot, vizet és árpát. Jó, addig vegyük fel ■ háta mögött ■ pecabotot.

IWO

folytatjuk...

Az értékelés, és a folytatás a 11/12-es összevont számunkban lesz olvasható



pályázik. Természetes, hogy a mi feladatunk lesz felhajtani mindhármat. Az introból kiderül, hogy az egyik koponya az elixír/hajnövesztő árus birtokában van, de nem sokáig, ugyanis a *Dickson* testvérek akcióbba lendülnek, és szétlövik a manust, aki épp hogy meg él. Már épp elindulna a főnök ■ koponyáért, mikor a mi hősünk egy pár lövéssel elkedvteleníti a gonoszokat a kora reggeli aranyrablástól. Az öregember utolsó leheletével elmondja a sztorit, amiről persze még nem is hallottunk. Tehát három koponya van összesen, egy *Friar Anselmo* birtokában leledzik ■ kolostorban, egyre ■ apacsok vigyáznak, és egy ugye ott hever a lábunk előtt. Kiderül, hogy *Dickson*ék egy bizonyos *Laconie* megbízásából dolgoznak, ő a helyi séf. Miután szerencsétlen módon az életelixír helyett hajnövesztőt adtunk a fickónak, *Fillmore* bosszúálló angyalaként elhatározza, hogy megkeresi a hiányzó két koponyát. Örömrünk azonban nem sokáig tart, mert még az az egyet is lenyúlják tőlünk a lesben álló gengszterek. Amikor felkelünk (mivel golyó horzsolta halántékunknak köszönhetően elájultunk előtte), két papot látunk a kolostorból, *Friar Anselmo*-t és testvérét, akik ■ hülát vizsgálják. Épp azon vitatkoznak, hogy a koponya után kéne



megpillant minket, azután jól elküld ■ busba. Majd később. Talán próbálkozzunk a seriff irodájával. Bön-gésszük át a hirdetőtáblát. Egy fickó inventory-t készít az irodában fellelhető cuccokról, és ez rendkívül lekötí ■ figyelmét. Ha beszélünk vele, közöljük, hogy a kávéfőző nem idevaló, mivel annak a Saloonban lenne a helye. Igazat ad nekünk, sőt, még egy kávéfőzőt is. A kocsmá mellett egy nagyanyó kö-töget egy vasárnapi pólot fiának, *Bobby*-nak. Mondjuk meg, hogy ha majd látjuk, akkor szólunk neki, hogy nézzen el ide. Az élelmiszer-



## Hanghordozó-, Szórakoztatóelektronikai- és Számítástechnikai Szakkiállítás- és Vásár

1996. december 06-08. minden nap 10-18h-ig  
a Népstadion Körcsarnokában  
(1146 Budapest, Istvánmezei út 3-5.)

A rendezvényen mintegy 100 kiállító mutatja be termékeit, újdonságait ■ nagyközönség és a vásárlók előtt.

A rendezvény december 06. péntek - december 08. vasárnap tart nyitva 10-18 óra között, melyre ■ belépődíj ■ felnőttek részére 250 Ft, diákok, nyugdíjasok pedig 125 Ft-ért léphetnek be ■ kiállításra.

A bejáratnál tombola is vásárolható, tombolasorsolás ■ három napon naponta két ízben lesz 13 és 17 órakor, melyen a kiállító cégek által felajánlott termékek találhatnak majd gazdára.

Miután a rendezvényen ■ számítástechnika mellett ■ szórakoztató elektronika (pl. SONY), és hanghordozó szakma (pl. EMI) képviselői is jelen lesznek, ez ■ rendezvény is nagyon jó alkalom arra, hogy bárki megvegye a Karácsonyi ajándékokat.

## COMPUTER KARÁCSONY'96 új helyen! NON STOP INTERNET-tel!

December 13-án 17 órától - December 15-én 19 óráig  
Az Építők-Liget Kongresszusi Központban  
Budapest VI.Dózsa Gy.u.84/A.

A Csokonai Művelődési Ház az idén is várja ■ számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, országos kiállítására.

A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is ■ szakma újdonságai kerülnek bemutatásra.

Ezért pénteken, 13-án délután 5 órától vasárnap, 15-én este 7 óráig bárki bejárhatja ■ világot az Internet kínálta utakon ■ MATÁV segítségével.

Ilyen éjszakát nem lehet kihagyni! A gépek előre lefoglalhatóak! Ha még sosem próbáltad ki az Internet-et, itt ■ nagy lehetőség!

Lesz programcserebere, szoftver, hardver, szakkönyv és folyóirat vásár, itt ■ nagy lehetőség a Karácsonyi ajándék megvásárlására.

A rendezvény fővédnöke a MATÁV Rt., védnöke az 576 KByte.

A rendezvényről kapcsolatban bővebb információ kérhető:  
Csokonai Művelődési Ház - 307-6191, 307-7285.

**Mindkét rendezvényen ott leszünk, és a Comfair-hez hasonlóan itt is nagyszabású akciókkal, kedvezményes CD, újság és könyvvásárral várjuk olvasóinkat. A CD Ultra 96/2 várhatóan a Körcsarnokban december 06-án lesz először kapható. Ne feledjétek, 1 éves CD, vagy újaágelőfizetés esetén mindkét rendezvényen ajándék CD-t adunk! Érdemes eljönni.**

Ez a CD a legújabb CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.

Akkor ez a CD-ROM, amihez hozzátartozik a CD-ROM is.





# ACOMP Minden,

## Akciók az ACOMP-nál

### ACOMP A100 Computer

Pentium VX alaplapp,  
256Kb Burst cache, AMD P100MHz,  
8Mb RAM, 1.44Mb FDD, 850Mb HDD,  
PCI VGA kártya 1Mb RAM, Monitorony,  
102 gombos billentyűzet,  
Mitsumi mouse

**72.002Ft + ÁFA**

### Mindota WinLaser 400

(300dpi, 41pp/perc, 1 év márkaszervíz garancia)

**59.992Ft**

Gondoljon a karácsonyra, még nem késő!!!

**Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!**

Árjegyzékünk lekérdezhetős a FAX-SÁMRA: 06-1-80-8811/1-471877 (Tele-ACOMP-Board).



# ami a PC-be kell!

## Alaplapok:

AMD K5-133MHz, 256Kb cache, 3101 TLISA, 3ISA, 417201 RAM, VME chipset, AMI bios, IDE,	11.992
Pentium 100MHz, 256Kb Burst cache, 4101 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo-Audio,	16.992
Pentium 100MHz, 512Kb Burst cache, 4101 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo-Audio,	18.992
Pentium 100MHz, 512Kb Burst cache, 4101 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, Eagle II,	23.992
Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4101 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	29.992

## IDE + VGA + SCSI - Ethernet kártyák

IDE+HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)	1.200
IDE+HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)	1.400
Terminál SCSI vezérlő, PCI 33.3MHz	11.992
Ethernet 16bit Fast Ethernet kártya (ISA)	3.992
Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)	6.992
Ethernet 32bit hálózati kártya Genius (PCI)	6.992
Trident 8243	1/2
S3 Trio 640	1/2 EDO
S3 Trio 640 gyorsító	2/4 EDO
Hercules Dynamis 128 T1000	2Mb MDR
Matrox Mystique (3D gyorsító)	2/4 SRAM
Hercules Dynamis 128 Tseng ET6000	4Mb MDR

## Hangkártyák, Fax / Modemek:

MS-10A hangfal (tápegység)	4.992
AT75 hangfal (tápegység)	13.992
Dinamikus mikrofon	1.200
Aristo 11600b/s kompatibilis (FPO, P&P)	18.992
Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Win95) OEM	19.992
Sound Blaster AWE 32 (16bit, stereo, Win95)	30.992
Phone Blaster (SB 16bit 16000b/s Faxmodem+hangfal)	26.992
GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
Pora 14400bps belső Fax/Modem/Voice	8.992
Hornet 28800bps belső Fax/Modem	16.992
ArtNet 33600bps belső Fax/Modem	22.992
Super 28800bps belső Fax/Modem	29.992
Pora 14400bps külső Fax/Modem	12.992
Pora 28800bps külső Fax/Modem	27.992
ArtNet 33600bps külső Fax/Modem	24.992

## Szoftverek:

Win 95 CD OEM (Hun.)	15.992
Office 95 Std. Hun. Ltd.	36.200
MS DOS 6.22 OEM	6.400
Windows 3.11 Hun for Win95 OEM	6.880
Works 3.0 Hun for Win95 OEM	6.880
Angol nyelvoktató CD alapfokú	3.992
Angol nyelvoktató CD középfokú	5.992
Angol nyelvoktató CD alap+ középfokú	7.992

## Minolta lézernyomtató:

A Minolta Laser 400 (300dpi, 4lap/perc)	59.992
---	--------

## Paraszonk nyomtatók:

HP LaserJet 4000, A4	23.600
HP LaserJet 4000, A4, színes opció	32.640

## Memória-cache elemek:

1MB SIMM 70pin	992
4MB SIMM 70pin	2.992
8Mb SIMM 32bit	5.992
8Mb SIMM 36bit / EDO	6.992
16Mb SIMM 36bit / EDO	12.992
32Mb SIMM 36bit	26.992
256Kb Burst cache	2.400

## APC szénmentes tápok:

260VA	18.992
400VA	28.992
600VA	39.992
900VA	61.800
1250VA	80.800

## Processzorok:

Am5x86-P75MHz	6.992
Am5x86-P75MHz	6.992
Am5x86-P100MHz	9.992
Am5x86-P100MHz	13.992
Intel Pentium 100MHz	22.992
Intel Pentium 120MHz	26.992
Intel Pentium 133MHz	33.992
Intel Pentium 150MHz	49.992
Intel Pentium 200MHz	99.992
486 cooler	560
486 Turbo cooler	800
586 cooler	800
586 Turbo cooler	992

## Házak, tápok, kábelek:

Babyház + táp	1.992
Minitorony + táp	5.992
Miditorony + táp	7.600
Nagytorony + táp	12.992
Tápegység	3.520
IDE kábel (1m)	400
SCSI HDD kábel	800
FDD adatkábel	320
Soros, párhuzamos port	200
"Y" tápkábel elosztó	400
"game" elosztó	1.992
220V hálózati kábel	400
Printer Switch 2-1 Auto	1.992
Printer Switch kábel (3m)	520
Printer kábel (1.8m)	392
Printer kábel (5m)	400
Printer kábel (10m)	400
GA hosszabító kábel	992
Billentyű hosszabító kábel	992
Mouse kábel (1.8m)	360
Mouse kábel (5m)	90
BNC T-dugó, BNC csatl.	320
BNC 50ohmos lezáró	320

## PC-s joystickok:

QS-123 Warrior	1.992
QS-201 Super Warrior	1.800
QS-201 Super Warrior	2.640
QS-206 Skymaster	6.200
Commander	1.840
Commander Strato	7.120
Commander	1.992
Commander Fight Pad	2.320
Gravis Game Pad	3.840
Gravis Game Pad	6.400

## W-chipsetek:

840Mb SeaGate	21.992
1.3Gb SeaGate	29.992
1.3Gb Quantum	30.992
1.7Gb Quantum	36.992
2.1Gb Quantum	40.992
2.5Gb Quantum	44.992
3.3Gb Quantum	49.992
2.0Gb SCSI Quantum	69.992
2.0Gb SCSI Quantum	69.992
HDD beépítőkeret	240
HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

## Flippy, CD-ROM Drive-ok, CD-romok:

1.2Mb FDD Safronic	6.992
1.44Mb FDD Mitsumi	3.000
Wearnos, 100MB, CD-ROM 8x, AT-BUS	8.992
Wearnos, 100MB, CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
Wearnos, 100MB, CD-ROM 10x, AT-BUS	19.992
NEC, 100MB, 4 lemezes Changer, AT-BUS	19.992
NEC, 100MB, CD-ROM 8x, AT-BUS	19.992
Pioneer, 100MB, CD-ROM 10x, AT-BUS	19.992
HP Kit (100MB, kártya, software)	99.992
Yamaha, 100MB, CD-ROM 10x, AT-BUS	149.992

## Monitorok:

14" Targa Delta (1024x768, 0.28, LR, NI)	36.992
14" Yakumo-OEM MAG (1024x768, 0.28, LR, NI)	38.992
14" Targa Delta (1024x768, 0.28, LR, NI)	56.992
14" Daewoo (1024x768, 0.28, LR, NI)	108.992
14" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI)	128.992
14" monitor filter	600

## Hewlett Packard termékek:

A DeskJet 600 (A4, fekete, színes)	89.992
A LaserJet 5L (A4, 1Mb, RET / MET)	182.400
A LaserJet 5MP (A4, 3Mb, RET / MET)	224.000
A ScanJet 4s (200dpi, 4bit, színes)	89.992
A ScanJet 4s (300dpi, 8bit, 256 szíre)	89.992
A ScanJet 4s (600dpi, 30bit, color)	186.000
A DeskJet patron (5x0-5x0), fekete, színes	4.800

## Billentyűzet, mouse, gamepad, egyéb:

102 gombos billentyűzet Kanrich	1.992
105 gombos Win 95 billentyűzet Kanrich	2.400
86 gombos INFRA billentyűzet	6.400
Microsoft Mouse Keyboard	10.400
Microsoft mouse OEM	4.640
Mitsumi Mouse	1.192
Genius Mouse 3	1.992
Genius My Mouse (4 gombos)	2.292
Genius Mouse Full P&P	2.492
Mouse pad sima / mintás - vágott	200/320
Genius Mouse Pad (1024x768, 1024x768)	22.992

## CD-ROM beépítő:

1db-os tok normál	100
1db-os tok normál	120
2db-os tok normál	180
4db-os tok dupla	240
20db-os tok	792
A Blue írható CD	1.096
A Blue írható CD, tokkal	1.192
Kodak írható CD, tokkal	1.392
Archiválás CD-ROM lemezek	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 7/A. Tel./Fax: 419-4092 Tel.: 140-2101

ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyi utca 2. Tel./Fax: 156-6790

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00 Szombaton: 9.00-13.00

**POLUS CENTER**

1152 Budapest, Benczúr utca 131. Tel./Fax: 419-4092 Tel.: 419-4092



## F1GP

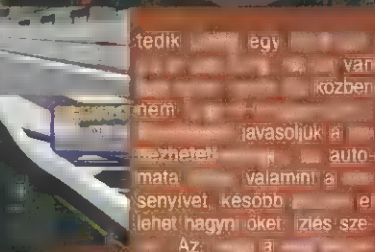






Figure 1. The effect of the concentration of the polymer solution on the surface free energy of the polymer film. The concentration of the polymer solution was 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, and 1.0 g/dL. The surface free energy of the polymer film was measured by the contact angle method. The surface free energy of the polymer film was measured by the contact angle method. The surface free energy of the polymer film was measured by the contact angle method.

**Grafika:**   
**Hang:**   
**Design:**   
**IQ:** 





"Ember tervez, Isten végez" – ez az örökéletű közmondás pontosan illik a jelenlegi esetre, mivel a **21st Century Entertainment**, a flipper gyártók királya (igaz, ez a posztja az utóbbi időben megingott a **Psyho Pinball**, és persze még inkább a 3D-s flipper beköszönteivel) bizonyára eltervezte, hogy egy csudajó interaktív kalandjátékot fog a piacra bűtlyenteni, azonban a sors ebbe is beleszólt, így a rossz játékok mind nagyobb hada ismét gazdagabb lett egy taggal.



Kezdjük rögtön in medias res-szel: a történet – ááá! Neeé! Ilyen nincs, ilyen nincs, ilyen nem lehet, de mégis van! Mintha csak egy cyberpunk szerepjátékok péntek délutáni, napközi partijára szabadult volna be a **21st Century**, s a legrosszabb történetet játékokra írta volna át. Igen, igen, már megint 21. század eleje, már megint a sötétebbik jövő, ahol teljesen mindennaposá vált a gyilkosság, a betörés, a drog üzlet és a prostitúció (ezek szerint azoknak a kedves bácsiknak köszönhetően, akiket csak állig lehúzott fekete sapkában láthatunk, már most is a 21. században vagyunk, hiszen mindennaposá váltak a betörések, az autólöpésről pedig jobb, ha nem is beszélünk, azt meg már csak mellékesen jegyeznénk meg, hogy ez a **21st Century** valamiféle utópisztikus államban lakhat, hiszen szép kis hazánk bármelyik nagyvárosában az említett dolgok sajnos igen-igen könnyen fellelhetőek). Ez mind szép és jó, azonban, hogy még szebb és még jobb legyen a játék, mi egy riportert alakítunk, aki (mint ahogyan az a szép, egykoron volt szocialista államokban megszokott volt, s persze most is megszokott) agyondolgozza magát, azonban fizetségül csak néhány száz pénz

csak egy pillantást a grafikára. Wow, ez már majdnem olyan jó, mint a **Judge Dredd** (no jó, most nem keverjük bele a birkákat). A grafika azt bizonyítja, hogy a készítő rendelkezhetett egy scannernek becézett műtűrel, mivel a szereplők digitalizálva vannak. Persze ezt nem mint pozitívumot említjük, mivel ritka pocskékul csinálták meg a szereplők és a háttér "egybeigazítását", összhangját.

A zenére természetesen egy rossz szavunk se lehet, mert azt a játék közbeni prünyögést semmi esetre sem lehet zenének nevezni, maximum abban az esetben, ha rendkívül rosszmajuak vagyunk. Szerencsére a készítő nem felejtették ki a **SAVE**

opciót, mert ez igen hasznos. E játék esetében azonban valójában nem lehet tudni, hogy mire is kell, hiszen riemigen lesz olyan örült, aki fél perc után még tovább játszik (na jó, rajtunk kívül, de mi is csak azért folytatjuk, hogy ne itt legyen vége a leírásnak)? E játék kapcsán két dolog fogott meg minket igazán: az egyik a **Synergist** benyögés még a játék elején. Ez, mivel annyira el volt torzítva, hogy már SZINTEZIST lehetett érteni, tényleg jó volt. A másik dolog talán még ennél is jobb volt: játék közben megnyomtuk az **Esc**-et, aztán rákattintottunk az **"Exit to Dos"** felíratra, s juhéj...

A játék elég egyszerű, mi kb. 2 óra alatt rájöttünk a lényegére, s akkor már vagy a felénél tartottunk.

Azonban mivel a gonosz létezik ezen a legeslegjobb világon (a lá Candide), s ennek következtében bizonyára lesz néhány olyan szerencsétlen, aki megveszi ezt a játéknak nevezett "szörnyeteg", a most következő **"getting started"** pontosan nekik szól.

No, lássuk csak: az elején elbűvölő főnökünk olvauzza (magyarul: elugatja), hogy milyen haryagok vagyunk, merthogy két napja kiadott egy anyagot, s azt még nem csináltuk meg (szerintünk ezzel a veszeke-déssel is valamilyen filmet akartak utánozni a készítő, mint mondjuk a **Ponyvaregényt**, ahol tényleg olyan veszeke-



dések vannak, hogy haj-jaj...). Ezt követően nem csinálhatunk mást, minthogy búskomoran menjünk ki a szobából, és mindentféle haszontalan dolgot vigyünk véghez: olvasunk el a jegyzetlőmből az aktákat, szedjük fel a főnök szobájából a papírkést, kintről, az asztalunk fölőből a jegyzetfüzetünket, az asztalról a magnókazettát, s máris mehetünk is ki az utcára. Az ajtó előtt egy kedves autótólvajjal találkozhatunk, aki igen kitartó lehet, mivel amikor egy órával később arra jártunk, még mindig ugyanabban a pozícióban állt, mint amikor először találkoztunk. No mindégy, húzzunk el megintarjól a bácsit, mint ahogyan azt a főnökünk kérte. Persze az a bizonyos "bácsi" éppen nincsen az irodájában, mert eteti a... háziállatát (aki, mint később kiderül, egy ember, az ő génjeit egy kissé befolyásolta, s ezáltal igen szembetűnő fizikai változásokon ment keresztül szegény...).



Ha ezen is túl volnánk, akkor már elmondhatjuk, hogy már csak a játék 99 százaléka van hátra. Na jó, 98.. Talán felvetődik a kérdés, hogy miért is nincs teljes leírás? Csak... A záróprédikáció helyett eredményhirdetés következik a három legrosszabb játék között. Résztvevők: **Judge Dredd**, **Defcon 5** és **Synergist**. Hogy melyik lett az első, második illetve harmadik? Ennek eldöntése majdnem akkora probléma, mint a gordiuszi csomó megoldása, úgyhogy a fenti játékok esetében a végeredmény legyen döntetlen...


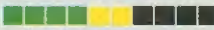

Hacker



kap, meg a főnöke szidalmait. Igen ám, de hogy ne csak jó és szép legyen a játék, hanem izgalmas is, mi egy igen forró nyomra akadunk, ami a városban folyó ördökléssel és a többi bűnnel van kapcsolatban. Bűn és bűnhődés, tehát mi mást csinálhatnánk, minthogy a forró nyom adta lehetőséget hasznosítva rögvést elkezdünk nyomozni. Feltehetőleg mindenki egyetért, hogy ennél eredetibb és egyedibb történetet igen nehéz lett volna kitalálni... Azonban, ha valakinek mindez nem lenne elég arra, hogy azonnal kilépjen a programból, akkor vessünk

Minimum hardver: 486DX2-66,  
4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: 21st Century  
Teszt példány: 21st Century

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ: 





A GRAPHICAL ADVENTURE

# TIMELAPSE™

ANCIENT CIVILIZATIONS... THE LINK TO ATLANTIS



Kapható magyar  
nyelvű kézikönyvvel  
a Virtual World  
üzleteiben

Újlaki üzletház  
1036 Bp. Bécsi út 34-36.  
Tel: 250-5200 / 122

Újpesti Centrum Áruház II. em.  
1041 Bp. István út 10.  
Tel.: 169-5155 / 61

Átrium Mozi  
1024 Bp. Margit krt. 55.

GTE Entertainment



# CD ULTRA

Ára: 958,- Ft  
(amely 12 % ÁFA-t tartalmaz)

**DTP CSEMEGÉK** **HASZNOS UTILITY-K**  
**7 ÉV ARCHÍVUMA** **FORRÁSKÓDOK**  
**SCENE ÚJDONSÁGOK** **JÁTÉKDEMÓK**  
**BBS - CSINÁLD MAGAD** **C64 A PC-N**  
**10(!!!) ÓRA INGYEN INTERNET ÉS COMPUSERVE**  
**NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 GOLD**  
**90 NAPIG KIPROBÁLHATÓ - WINDOWS ÉS WIN'95 TELJES VERZIÓ**

Mint, ahogy azt már jeleztük, ebben az évben, december elején jelenik meg a CD Ultra 96/2. száma, amely ismét sok-sok meglepetést tartogat azok számára, akik megvásárolják.

Csak címszavakban, hogy kb. mi lesz a korongon.

**SCENE** - Elsősorban az előző CD megjelenése óta megtartott partyk (Pie Slice'96, Saturne 4, Wired'96, Cache 96/2) anyagaiból összeállított válogatás.  
**7 ÉV archívuma** - Az előző számban megtalálható gyűjtemény kiegészül a Computer Világ 52-63. számok teljes tartalmával, a PC-s játékok 3. és 4. kötetekkel, a CoV Évkönyv'95. könyv anyagával, valamint végre fent lesz végig a Típek Lexikonja, és számos hiba is kijavításra kerül.

A grafikus megjelenítés kiegészül egy karakteres megjelenítési móddal is, így kizárható a video kártya, vagy alaplap lipuseltérésekből adódott hibajelenség.

**DTP** - Elsősorban az ADOBE hazai disztribútora a Trans Europe Kft. jóvoltából ismét több kipróbálható DTP szoftver és egyéb hasznos kiegészítések is helyt kapnak a CD-n.

**BBS - Csináld magad** - Egy mindenre kiterjedő információ és sw gyűjtemény azoknak, akik BBS-ezni szeretnének, vagy BBS-t akarnak üzemeltetni.

**C64 a PC-n** - Egy igazi C64 emulátor, friss C64 demo gyűjtemény, Wasted Time és egyéb hazai fejlesztésű C64 játékok exkluzív CD Ultra verziója emulátor alá, Star Commander special CD Ultra verzió.

**Hasznos Utility-k és forráskódok** - igényes válogatás minden PC felhasználó számára.

**Játékdemók** - Előzetes, játszható demo verziók a közeljövőben megjelenő PC-s játékokból (pl. Archimedian Dynasty stb.)

**Netscape Navigator 3.0 Gold** - Az IKON Kft. jóvoltából ezúttal a 3.0 Gold verzió nem csak Win'95 alatt használható verzióját próbálhatja ki mindenki 90 napig.

**10 óra INGYEN(!!!) Internet és Compuserve** - A Compuserve hálózatot üzemeltető Middle Europe Networks Kft. jóvoltából minden CD Ultra 96/2 vásárló, aki a CD-n található szoftver segítségével ki akarja próbálni a szolgáltatást, az ügyfélszolgálatról kap egy azonosítót, ami lehetőséget ad a belépéshez. 10 órán keresztül díjmentesen használható a rendszer!

**LEMEZÚJSÁGOK** - Bemutatókötési lehetőséget biztosítunk a hazánkban megjelenő lemezújságok számára, ezekből is lesz egy válogatás a CD-n.

A CD akciós áron kapható lesz a két nagy december eleji rendezvényen (ld. elől a 3. oldalon), kapható lesz a számítástechnikai szaküzletekben, illetve előfizethető a szerkesztőség címén.





# MIXIM

## R&M AT-486 PCI

486-os alapkonzfiguráció: alaplap, 2 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, SIS chipset, Award PNP BIOS, 256kB cache, 4MB RAM (max. 64MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB FDD, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsító, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	640MB	850MB	1.2GB	1.7GB
R&M AT486DX4-100	64.682,-	65.682,-	71.682,-	77.282,-
R&M AT5x86-100	64.982,-	65.982,-	71.982,-	77.582,-

## R&M Pentium PCI

Pentium alapkonzfiguráció: alaplap, 3 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, Intel 82430VX chipset, Award PNP BIOS, 256kB burst cache, 8MB RAM (max. 128MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB FDD, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsító, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	640MB	850MB	1.2GB	1.7GB
R&M 5k86-100	81.280,-	82.280,-	88.280,-	93.880,-
R&M Pentium100	90.280,-	91.280,-	97.280,-	102.880,-
R&M Pentium120	93.280,-	94.280,-	100.280,-	105.880,-
R&M Pentium133	103.880,-	104.880,-	110.880,-	116.480,-
R&M Pentium166	132.280,-	133.280,-	139.280,-	144.880,-

## Legfrissebb CD-újdonságainkból:



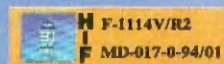
1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-509  
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
Internet cím: <http://www.mixim.hu>  
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!  
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



## GVC monitorok

14" monochrome SVGA	13.300,-
GVC 14" color SVGA NI, LR	36.400,-
GVC 14" color SVGA NI, LR	52.000,-
GVC 17" color SVGA NI, LR	90.000,-

## GVC faxmodemek



GVC 1114 (14400bps), belső	9.200,-
GVC 1114 (14400bps), külső	11.200,-
GVC 1128 (28800bps), belső	19.200,-
GVC 1128 (28800bps), külső	22.000,-
GVC 1133 (33600bps), belső	22.200,-
GVC 1133 (33600bps), külső	24.800,-

Az első négy készülék postai HIF-engedélyes, az utóbbi kettő jelenleg áll engedélyeztetés alatt!

## Multimédia kiegészítők

Acer ESS1688 16 bites hangkártya	6.480,-
Acer ESS1688 3D Sound	6.880,-
SP260 wavetable (Gen. MIDI)	8.800,-
Acer DCS509 (SB+wavetable)	13.800,-
SoundBlaster AWE32 MCD Value	25.800,-
SoundBlaster Vibra16 OEM	10.980,-
SoundBlaster 16 PNP OEM	12.950,-
Soundblaster SB32 hangkártya	19.800,-
Acer 8x CD-ROM drive IDE	15.900,-
Sony 8x CD-ROM drive IDE	16.900,-
Acer 10x CD-ROM drive IDE	18.900,-
Acer 12x CD-ROM drive IDE	23.900,-
PowerBeat 2x5W aktív hangdoboz	2.240,-
60W aktív hangdoboz (220V)	4.400,-
120W aktív hangdoboz (220V)	5.920,-
320W aktív hangdoboz (220V)	7.900,-